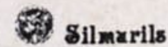


JOYSTICK
JOYSTICK
HEBDO
N° 34 • 28 JUIN 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE
TESTS
Les 75 nouveautés de la semaine
TOUT SUR 3615 JOYSTICK
CONSOLES
LA NOUVELLE RUBRIQUE
SEGA
KULT
La Soluce
LE PLAN DE ROBOCOP
TOUT PLEIN DE POKES
XYBOTS
La dernière conversion d'arcade
T 2788 - 34 - 10,00 F
3792788010001 00340

CONCOURS





GAGNEZ UNE PLANCHE A VOILE TIGA

Du 2ème au 30ème prix :
UN LOGICIEL SILMARILS
OU
UN POLO AU CHOIX

Ce concours durera 4 semaines, et prendra fin au N° 34

LES QUESTIONS
à propos de Windsurf Willy

1° Combien y a-t-il de tableaux ?
2° Quelle est la marque de planche à voile représentée?
3° Peut-on faire un looping avec une planche de régate?
4° Qui détient le High Score?

COUPON REPONSE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo
CONCOURS SILMARILS
177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS

NOM.. Prénom...................
Adresse...
CP.................. Ville...
ORDINATEUR.. Age................

REPONSE

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________

CONCOURS
MISS JOYSTICK

Le voici enfin !

ce concours dont on vous parlait depuis un moment! Le principe est simple: il vous faut élire **MISS JOYSTICK**, à savoir **celle qui, selon vous, est la plus belle de toutes les pin-ups d'édito parues dans JOYSTICK Hebdo** depuis que Bruno Bellamy y sévit, c'est à dire depuis le N°24 jusqu'au N°34 inclus (ce qui nous fait 11 pin-ups; c'est pas un compte rond, mais tant pis!). Pour cela il faut remplir (lisiblement!) le bulletin de vote ci-dessous (désignez votre pin-up préférée en donnant le numéro de JOYSTICK Hebdo dans lequel elle est parue), et le renvoyer à JOYSTICK Hebdo. S'il vous plaît, à la mention «Sexe», ne répondez pas «oui» mais plutôt «masculin» ou «féminin», selon le cas, merci...

La bellaminette qui sera élue MISS JOYSTICK sera évidemment celle qui aura recueilli le plus de votes. Si justement vous avez voté pour celle-là, vous gagnez! **Et vous gagnez un prix pas ordinaire: une pin-up de Bruno Bellamy à tirage hyper-limité, en couleurs, totalement inédite, et dédicacée à votre nom par l'auteur.**

Vous pouvez poster votre bulletin de vote jusqu'au 31 août inclus. Dépêchez-vous quand-même, elles frrrrrémissent d'impatience!!!

BULLETIN DE VOTE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo
CONCOURS MISS JOYSTICK
177 rue Saint-Honoré, 75001 PARIS

NOM.. Prénom...................
Adresse...
CP.................Ville..
Sexe.. Age......................
Je vote pour la pin-up du N°...
Remarques complémentaires
(injures, compliments, suggestions...) :

E D I T O

TOUJOURS PLUS BARBARE AVEC JOYSTICK Hebdo!!!

Le saviez-vous? Le mercredi, le jour où vous découvrez votre JOYSTICK Hebdo de la semaine, et par conséquent la pin-up d'édito du numéro en question, c'est aussi le jour où je dessine celle de la semaine prochaine. Comme ça vous pouvez vous dire que pendant que vous contemplez celle-là je suis déjà en train de vous bricoler la suivante et de lui faire la peau douce... Comment ça, j'suis encore plus mégalo que d'habitude cette semaine? J'vas vous espliquer: c'est parce que cette semaine il y a le concours **MISS JOYSTICK !**

C'est très simple: ça fait depuis le N°24 que dans chaque numéro une pulpeuse créature du bô sexe (généralement peu vêtue; j'ai essayé de prétexter que j'ai pas les moyens de les habiller, mais maintenant JOYSTICK Hebdo vend des **T-SHIRTS,** faudra que je trouve une autre astuce...) vient squatter une bonne partie de la page d'édito. Il doit bien y en avoir une que vous avez préféré aux autres, non? Eh bien vous allez pouvoir essayer de la faire élire **MISS JOYSTICK,** en votant pour elle. Allez donc voir en page 2, y'a tout qu'est expliqué en détail, avec le bulletin de vote à découper et à renvoyer à JOYSTICK Hebdo.

Et n'oubliez pas le concours de démos, non plus! Y'a toujours un ARCHIMEDES à gagner, hein, c'est pas n'importe quoi.

Et le serveur minitel (**3615...JOYSTICK**), vous l'avez vu? Comment ça, pas encore?! Ne me dites pas que ça vous paraît trop compliqué! Dans ce numéro, vous trouverez une double page qui vous explique tout comment est-ce que ça marche, comme ça vous n'aurez plus d'excuse...

Alors, qui c'est-y qu'est le plus bô?

Bon sang, mais c'est bien sûr!... C'est JOYSTICK Hebdo!

Bruno Bellamy

SOMMAIRE

N° 34
du 28 JUIN 1989

Photo de couverture : XYBOTS

4 ZOOM
Toutes les News...

12 CHARGEZ

18 LA BAIE DESANGLES
CUBASE sur ST

22 MORE DE RIRE
Vos histoires et vos dessins

J'ANNONCE
Toutes vos P.A. classées

23 JOYSTICK SECOURS
Les réponses à vos questions

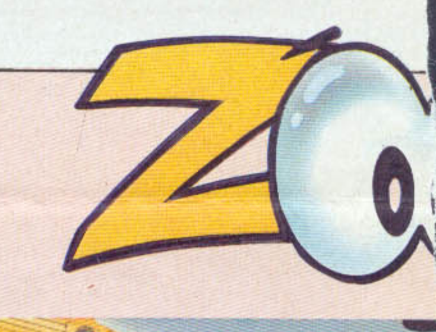
24 JEUX...CRACK...!
TRUCS, ASTUCES, POKES

30 LA SOLUCE : KULT

31 LE PLAN : ROBOCOP

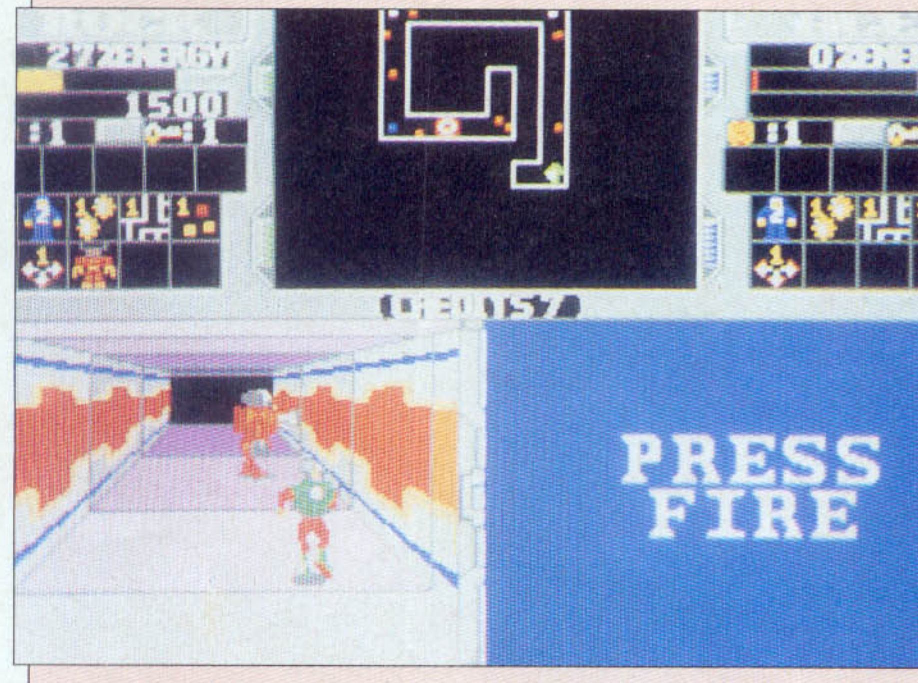
Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustrateur : Bruno BELLAMY ; Illustré : BUG RABBIT
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • FabricationPAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

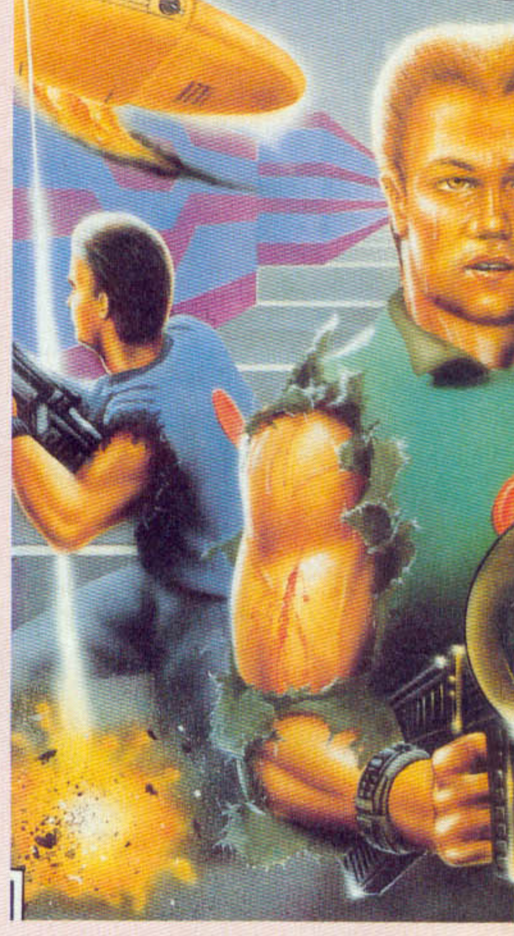


T*els les STARSKY & HUTCH du futur, ROCK HARDY et son vieux copain de régiment ACE GUNN vont devoir affronter de vilaines créatures cybernétiques répondant à la dénomination de XYBOTS, qui a servi à faire le titre du jeu.*

A mon avis, c'est d'ailleurs ça qui doit être à l'origine de tout: le nom XYBOTS devait être déposé par les robots, et quand ils ont appris qu'un jeu allait sortir sous ce titre, plutôt que d'intenter une action en justice, ils ont carrément déclaré la guerre à l'humanité. En fait, c'est pas ça du tout, je raconte des conneries, c'est juste pour mettre un peu dans l'ambiance... Armé d'un pisto-laser Roux & Combaluzier à double focale cryogénique monofluorée au Paracétamol et injection directe (garantie deux siècles dans tout le système solaire si l'usage est conforme au mode d'emploi), vous allez devoir parcourir des labyrinthes où vous rencontrerez toutes sortes de XYBOTS, des petits, des gros, des longs, des mous, et celui du pape qui fait des buuulleuh. Il y a quelque part dans ce labyrinthe un ascenseur qui donne accès au niveau suivant. Il faut, of course (en général, les jeux vidéo -vous avez peut-être remarqué?- c'est un petit peu toujours pareil hein: il faut se démm... se débrouiller pour accéder vivant au niveau supérieur. Eh ben là c'est pareil. Mais en route vous allez rencontrer les XYBOTS. Il faut les tuer: ce sont eux les méchants. Ici et là vous trouverez aussi (parfois là où se tenait un des XYBOTS que vous avez trucidé) de l'énergie en plus, des tirs en plus, et aussi des crédits. Les crédits, c'est cool: quand vous avez passé un niveau, avant d'entrer dans le suivant, vous passez par la «boutique». C'est un menu où vous choisissez des avantages divers, que vous payez avec les crédits que vous avez trouvé en route. Comme ça vous ralentissez vos pertes d'énergie, vous obtenez l'affichage sur la carte (en haut de l'écran, pendant le jeu, il y a toujours une carte sommaire du labyrinthe, pour s'orienter) de renseignements qui n'y sont pas par défaut, comme l'approche des robots. Evidemment, de niveau en niveau la difficulté grandit, puisque les labyrinthes deviennent de plus en plus compliqués et de plus en plus remplis de pièges sournois et diaboliques. Le maniement se fait au joystick ou au clavier, et l'on se déplace dans des couloirs en trois dimensions dans lesquels l'effet de profondeur est très bien rendu. Il y a bien sûr nettement plus de couleurs dans la version



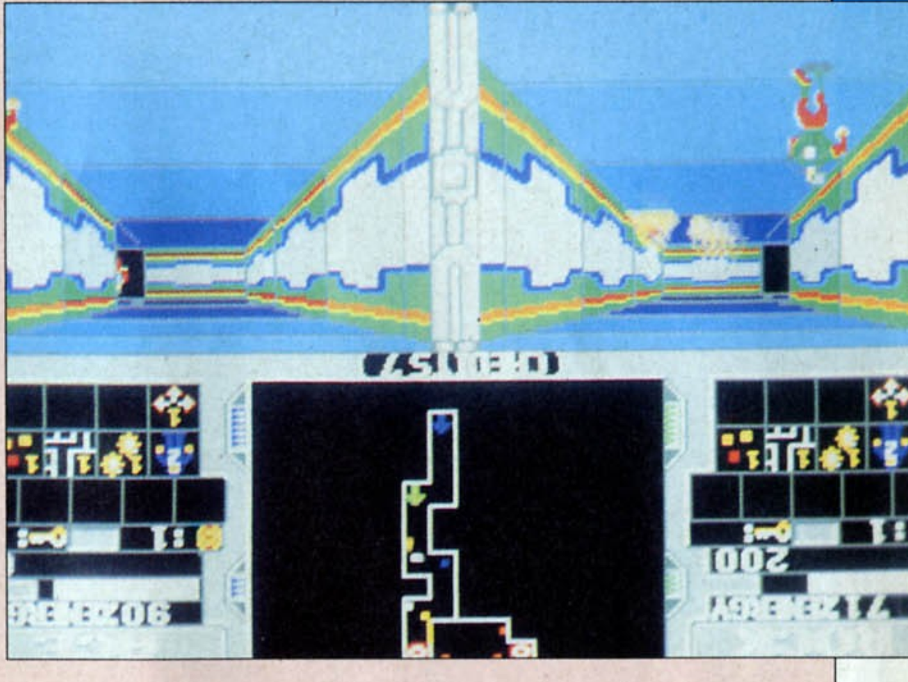
sur ST



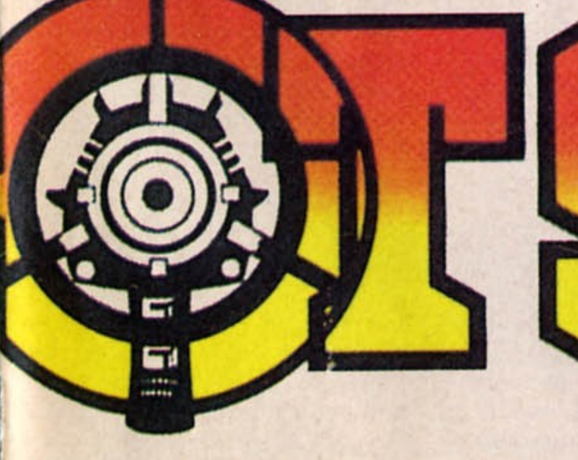




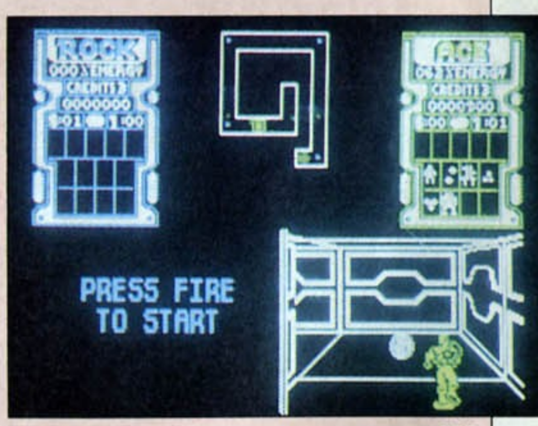




sur ST



ST que dans la version CPC (où les graphismes sont presque complètement filaires, mais c'est très jouable malgré tout). Les sprites des joueurs sont assez rigolos avec leur démarche à la ALDO MACCIONE, et l'animation en est correcte. Si je dis «des joueurs» ce n'est pas par hasard, car c'est ici que l'on aborde le point fort de XYBOTS: on peut y jouer VRAIMENT à deux, c'est à dire en même temps, dans le même labyrinthe, et en poursuivant un but commun, c'est-à-dire en s'entraidant. La partie inférieure de l'écran, où est affichée l'action, est divisée en deux parties égales où apparaît le labyrinthe tel qu'il est pour chaque personnage. Ca n'est pas de la vision subjective pour autant (où l'on verrait la scène par leurs yeux) puisqu'on les voit, eux, ce qui est bien plus pratique pour s'orienter. Et quand un méchant gros robot vous tire dessus et qu'il faut en même temps éviter ses tirs et y répliquer, s'orienter vite et bien c'est très utile, croyez-moi! Dans ALIEN SYNDROME, on avait un peu le même principe, puisque l'on combattait le même ennemi, et ça rendait le jeu passionnant, mais si un des joueurs restait en arrière, il bloquait l'autre. Ici, peu importe: chacun a son sous-écran dans l'image, de sorte que l'un peut être à un bout du labyrinthe et l'autre à l'opposé, ça fonctionne quand même. Ca avait fait le succès de XYBOTS en jeu de café, ça reste l'intérêt principal de cette adaptation. Ca n'empêche pas de jouer tout seul, mais c'est moins prenant, et puis il faut attendre que le joueur 2 soit mort au premier niveau pour pouvoir aller se balader dans les suivants (ça, c'est un petit défaut qu'il aurait mieux valu éviter, mais tant pis, on ne peut pas tout avoir!). Un jeu comme ça où, par-dessus le marché, il y a à la fois de l'action, de la stratégie, et quelques bonnes idées pour donner un peu de piment, c'est encore mieux. Ca vaut bien un chaud-show, non? Bon, OK, allez, mais c'est bien pour vous faire plaisir...



sur CPC



Ed. TENGEN
disp. : ST - CPC
Testé sur ST CPC

BRUNO

STREET GANG FOOTBALL

«T'as vu le quartier? Plutôt crade non? Si on s'amuse? on s'éclate tu veux dire. Non mais attends que j'te raconte comment on en est venu au foot». Y'a pas encore longtemps not' grand jeu c'était de se retrouver du côté de la décharge publique pour se bastonner. Quand tu t'étais bien défoulé tu rentrais chez toi relax. Et comme ça jusqu'au jour où on a rencontré un vrai nase avec un superbe ballon de foot, moi j'avais un refrain de RENAUD dans la tête: «Ton ballon mec y m'botte!». T'aurais vu sa tronche, il a vraiment regretté d'être passé par là mais nous, j'peux t'dire, qu'on y a gagné: un vrai ballon de football. On avait bien essayé, de temps en temps, avec une boite de conserves mais c'était pas le pied.

Maintenant, avec mon CPC, j'ai transformé l'quartier en terrain de foot, avec l'un des buts juste à côté de l'usine et l'autre plus bas, tu sais pas loin des grands entrepôts. Tu peux jouer seul contre l'ordinateur mais nous on préfère les deux équipes. Les deux équipes? Ben ouais c'est les potes contre les autres, les mecs sur lesquels on tapait y'a pas encore longtemps, AAAaaaahhh!!! Marrant non aaahhh!!! Mais j'te rassure tout de suite, ils sont nuls...

Tu cliques sur le joueur le plus proche du ballon, au joystick ou au clavier, et tu dribbles, tu passes, tu rentres dans le mec d'en face, tu dégages tout en dégringolant la rue dans un scrolling multidirectionnel et Fire, le tir au BUUUTTT!!! Ouais!!!. Tu connais maintenant les MARADONA de la rue et, si t'as envie de jouer avec nous, t'hésite pas, tu viens quand tu veux.

Ed. CODE MASTERS
disp. : CPC K7
Testé sur CPC K7

FRANCOIS

PROFESSIONAL BMX SIMULATOR



Est-ce que vous avez quelque chose dans les...» ouaaAAIIS!! aaaahhh!!!»

On se calme, j'ai les noms de ceux qui font les cons!!! Je reprends, est-ce que vous avez quelque chose dans les mollets? Attention, il va falloir pédaler fort les amis. Le BMX c'est bien mais c'est dur, oh oui!! surtout dans les côtes. «Tu peux pas m'le faire avec un moteur mon BMX m'sieur CADBURRY??»

Bon je désigne quatre volontaires au hasard, quatre joueurs possibles en même temps super non!! le premier au joystick, les trois autres au clavier, j'te raconte pas le mélange: «Ce sont mes doigts, mais non ce sont les miens!!» Eh les mecs je voudrais bien récupérer mon clavier!!!

Toujours devant mon écran de CPC je vous sélectionne un circuit parmi les 15 proposés. Vous voulez modifier votre bécane? des pneus larges ou étroits, une petite ou une grosse chaine, si tu sais pas c'est qu't'es un amateur, alors pousse-toi, ne gène pas les pros!!! La course de vitesse, les descentes vertigineuses et les côtes pas possibles, les dunes, le terrain accidenté, ne poussez pas il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts. L'ensemble du circuit est à l'écran, vu de dessus et en relief, oui m'sieur, avec les quatre BMX.

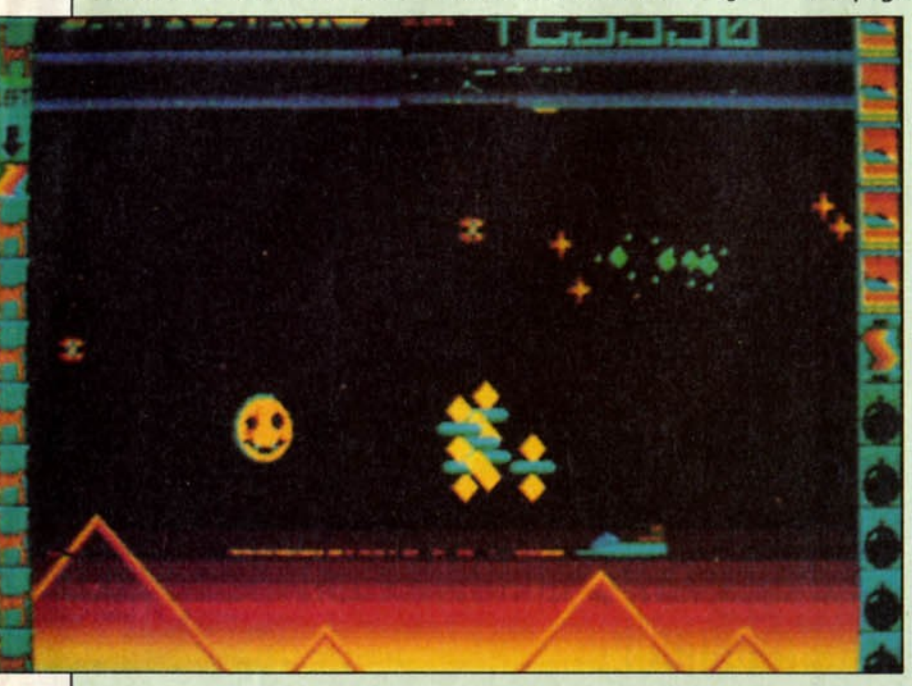
Très bon tout cela, et le gros avantage avec un micro c'est qu'on se fatigue moins qu'en vrai, tu ne crois pas? Bonjour les flemmards!

Le soft n'est pas récent mais qu'est-ce qu'on se marre!!


Ed. CODE MASTERS
disp. : CPC K7
DK
Testé sur :
CPC
FRANCOIS

ANDES ATTACK

JEFFMINTER fait-il les fonds de tiroirs? C'est à ça que l'on pense avec ANDES ATTACK. Vous connaissez DEFEND OR DIE sur AMSTRAD? Non? Eh bien ANDES ATTACK en est la pâle réplique à quelques éléments près. On sait que les éditeurs manquent d'inspiration mais à ce point là, j'ai vraiment du mal à le croire. Une fois le jeu chargé, on a devant les yeux une page de présentation qui est graphiquement ce que Alice Sapritch est à Marylin Monroë. La musique qui l'accompagne? ma montre fait aussi bien sinon mieux. Alors pourquoi avoir chargé le jeu? Tout bêtement pour sauver des lamas que les vilains martiens pas bô et pas gentils s'acharnent à kidnapper (faut vraiment avoir rien d'autre à faire!). Comme je le disais précédemment, le graphisme est nul: il se résume à des traits sensés représenter des montagnes, à des dégradés assez mauvais et à des sprites mal dégrossis et mal colorés. L'animation est le seul point de ce soft qui ne soit pas négatif (et je ne suis pas trop méchant). Après une demi-heure de jeu, on est convaincu que rien n'a été fait pour le rendre intéressant, voire attrayant. Une impression de déjà vu s'installe rapidement. Quelle déception lorsque l'on pense qu'à côté de ces jeux médiocres sont créés d'autres tels que DUNGEON MASTER ou BARBARIAN 2 qui eux sont de véritables réussites. Un soft réservé aux nostalgiques de DEFEND OR DIE, des vieilleries peu excitantes.

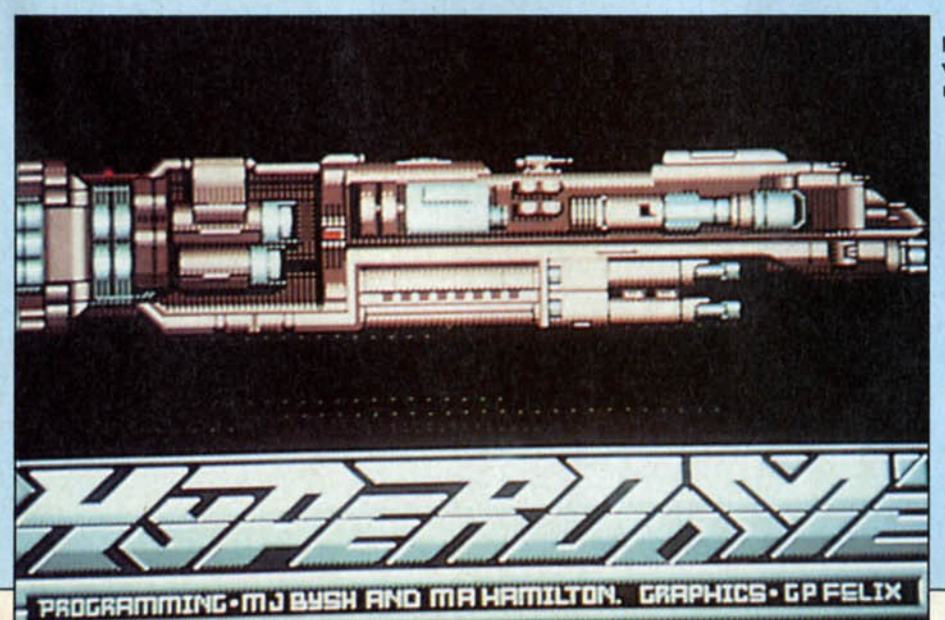


Ed. LLAMASOFT
disponible sur ST
Testé : sur ST

OLIVIER

HYPERDOME

Un nouveau JDTASH (Jeu De Tir A Scrolling Horizontal) voit le jour! C'est pas une nouvelle sensationnelle, ça ne va pas changer la face du monde... Vous pilotez évidemment un vaisseau spatial, et comme le veut la tradition vous devez flinguer tous les ennemis en évitant de vous laisser flinguer vous-même, en évitant aussi d'entrer en collision avec les vaisseaux des méchants ou avec le décor, tout ça en n'oubliant pas de ramasser les bonus qui vont vous procurer de nouvelles armes au fur et à mesure. Ce jeu a sur tous les autres du genre une originalité inouïe: si vous arrivez, en même temps que tout le reste, à remuer les oreilles en cadence (une interface spéciale permet au programme de percevoir les mouvements d'oreille, sans douleur et avec un supplément minime), votre score est multiplié par deux à la fin de chaque tableau. Non, attendez! Ne me dites pas que pendant un instant, vous m'avez cru?!... Ah, bon... HYPERDOME n'est ni très beau ni très original, que ce soit dans sa présentation ou dans le système du jeu, et de plus il est très difficile, sans que cette difficulté donne de l'intérêt au jeu. Rien à voir avec, par exemple, SILKWORM, dans le genre JDTASH. Doser vraiment convenablement la difficulté d'un jeu est sans doute l'une des tâches les plus délicate d'un programmeur de jeux d'action, mais ça n'est pas une excuse.

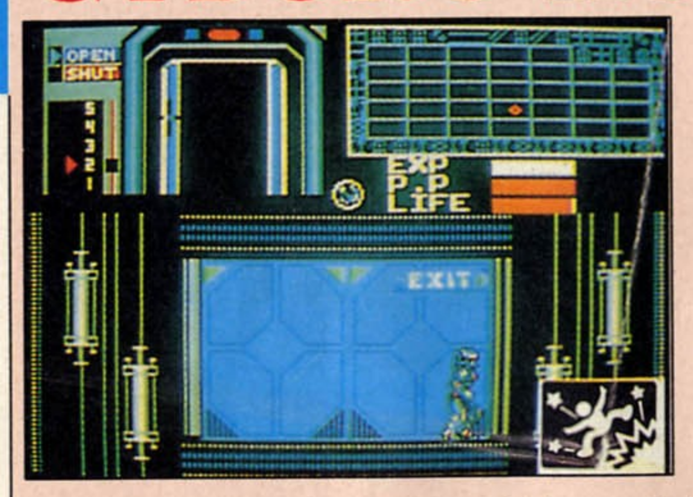


Le vaisseau-mère

Ed. EXOCET SOFTWARE
disp. sur ST - AMIGA
Testé sur AMIGA

BRUNO

CYBORG HUNTER



Vous souvenez vous des chasseurs de prime et du plus célèbre d'entre eux, Joss Randall dans «Au nom de la loi»? L'histoire est un éternel recommencement mais, en 2242, plus besoin d'arracher des affiches clouées sur des arbres. De toute façon, y a plus d'arbres... La cartouche branchée, vous vous retrouvez tout de suite au coeur de l'action. Votre nom: Paladin. De monstrueux cyborgs ont pris en mains le controle de l'univers sous la conduite de leur chef Vipron. Réfugiés à l'intérieur d'une immense forteresse de sept zones de cinq étages chacune qui, heureusement, possède tout le confort moderne et surtout des ascenceurs supersoniques-essayez de grimper trente cinq étages à pied!-ces monstres, que personne n'a jamais osé défier, gouvernent et tyranisent comme si de rien n'était. Mais une bonne prime, promise par on ne sait qui, vous donne envie, à travers Paladin, de sauver l'univers. Mais n'ayant reçu aucune avance sur salaire, vous avez été projeté dans la forteresse les mains nues...avec juste assez de courage pour ne pas fuir un endroit vraiment pas très accueillant. L'écran, divisé en trois parties, vous permet de prévoir les attaques ennemies avant qu'elles ne vous tombent sur le coin de l'armure. Ah, l'armure, toujours l'armure! Pour les petits malins qui se diraient comme ça que c'est pas la peine de fouiller partout, et qu'il suffit de foncer au fond direct pour tuer Vipron, je dis vous avez tout faux. Parce qu'il faut aussi trouver des armes pour tuer des monstres plus coriaces et puis des boucliers thermiques pour circuler dans certains endroits et puis des clés pour passer dans certaines zones et puis je sais plus quoi encore, mais y a à faire! C'est pas un jeu pour fainéants. Heureusement devant l'ampleur de la tache, vous n'êtes pas seul: une jeune femme, Adina, vient parfois vous donner des informations bien utiles pour éviter les impairs pour pas dire plus...

Bon, convenons-en; c'est pas le jeu de l'année, mais franchement c'est un jeu d'action sympa qui plaira aux amateurs du genre. Celui où il y a plus à faire qu'à réfléchir, sans pour autant être réservé uniquement aux acharnés du tir à outrance. Un amalgame plutôt réussi.



ALTERED BEAST

Le jeu commence après votre mort! Ce charmant début est incontournable parceque c'est le seul moyen de devenir un monstre encore plus monstrueux que les monstres que vous allez affronter. Ressusciter à l'intérieur même de votre tombe, - décidement on n'est jamais tranquille! - ou votre courage, on espère, vous avait conduit les pieds devant. Zeus, dont la fille, tiens, tiens, a été enlevée par le méchant Neff, cherche un centurion capable de la sauver. Je sais, le scénario vous demande encore une fois de sauver une jeune fille, mais cette fois, suivez mon conseil, acceptez! vous ne le regretterez pas car Zeus, en plus de la vie, vous a donné des pouvoirs surnaturels très chouettes! En happant les boules d'esprits que certains de vos ectoplasmes d'ennemis transportent bien imprudemment sur eux, vous allez vous transformer en monstre de plus en plus laid, mais aussi de plus en plus puissant. Comme vos ennemis sont, eux aussi comme de par hasard, dans le même cas de figure, ça tombe bien. De zombi pas frais, en passant par Hercule, puis ensuite en loup-garou, en dragon et en tigre, vous deviendrez enfin l'Altered Beast, (d'ou le nom du jeu,c'est fort hein?). A ce moment là, regardez un peu tout le chemin parcouru depuis que vous n'étiez qu'un simple centurion payé avec un lance-pierre et essayez de combattre et surtout, de vaincre, les chefs-laquais qui, détruits à leur première apparition rapportent 100000 points que je vous conseille de placer sur un compte numéroté plutôt que de les dépenser inconsidérément. A propos de conseil, -judicieux celui-là,-ne laissez sutout pas les boules d'esprits sortir de l'écran sans les attraper, ce serait comme jouer au tennis contre Chang avec une cuillère en guise de raquette. C'est pas jouable! Encore une excellente adaptation venue des salles d'arcade. Décidément SEGA semble vouloir tout faire pour vider les dites salles. Ca vaut mieux que de vider les salles des coffres, comme disait feu Spaggiari, le roi de la cambriole sans haine, sans arme et sans violence. Et sans monstres.







SPHERICAL

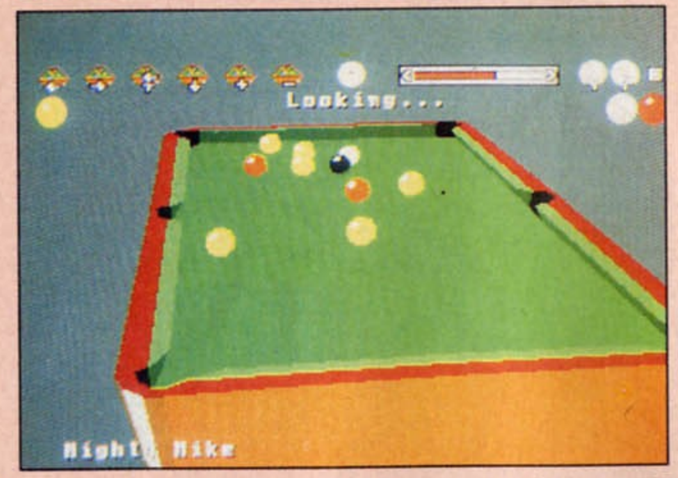
Dans ce jeu, vous êtes un magicien en herbe et vous devez vous dépatouiller de labyrinthes particulièrement tordus, vu que vous allez y rencontrer toutes sortes de choses et d'êtres particulièrement nocifs, et eux aussi magiques.

Votre pouvoir: créer et faire disparaître des blocs de rocher qui vont vous permettre de progresser dans les tableaux, de bloquer les sprites ennemis, et de parvenir à récolter les gemmes qui vont augmenter votre score et les bonus qui vont restaurer votre énergie ou vous donner des pouvoirs nouveaux. Il faut faire preuve d'un maximum de stratégie pour finir les tableaux, et parvenir à ouvrir la porte du niveau suivant. C'est graphiquement magnifiquement réalisé, et c'est pas pour dire mais c'est déjà tellement beau sur ST que la version AMIGA ne présente aucune différence, mis à part peut-être le son, de façon minime. Les sprites sont tout petits, mais très bien faits, et l'esthétique de l'ensemble est tout à fait magique. C'est aussi assez difficile, mais passionnant. Et puis la doc (assez complète, ce qui est de plus en plus rare dans les jeux!) est agrémentée de petites illustrations marrantes, et je ne parle même pas de la jaquette, remarquable, ce qui fait qu'au bout du compte j'en ai parlé quand même, avouez que c'est pas croyable... Un bon jeu de stratégie, beau et sympa. Merci RAINBOW ARTS...

Ed. RAINBOW ARTS
disp. : ST - AMIGA
Testé sur ST AMIGA



3D POOL



J'ai le grand plaisir de vous présenter le tout nouveau jeu de billard, applaudissez-le bien fort: voici 3D POOL.

Muni de graphismes 3D superbes, vous devez jouer au jeu du huit contre les plus grands joueurs de votre catégorie. Maintenant que les présentations sont faites, détaillons un peu:3D POOL est un jeu de billard qui se rapproche de BILLARD SIMULATOR de par ses effets 3D très bien réalisés et de la possibilité de pouvoir aisément modifier l'angle et la distance de la vue. Graphiquement, un jeu de billard n'a pas spéciallement besoin d'une précision extraordinaire. Du moment que la table ne ressemble pas à un pré et que les boules sont rondes, ça peut aller. Il est vrai qu'ici, les boules sont mal dessinées. Par contre les bruitages sont très bien faits. De plus, FIREBIRD a inclus sur la disquette une démo digitalisée d'un homme en train de faire un coup (j'ai pas dit en train de tirer un coup, bande de vicelards!). 3D POOL est un bon petit jeu de billard fait pour se détendre car sans être bourré d'options, de détails et de trucs et de machins plus ou moins tordus, il est bien réalisé et agréable à jouer.

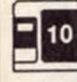
Ed. FIREBIRD
disponible : ST - CPC
Testé sur ST
OLIVIER

COLOSSUS CHESS X

C'est l'hiver, votre père lit son journal, votre mère fait la cuisine, votre frère est chez un copain, votre AMIGA est en panne et pour combler le tout, vous avez une irrésistible envie de faire une partie d'échec. STOOOOPPPP!!!
Heureusement, ce n'était qu'un mauvais cauchemar. La réalité, elle, est malheureusement quasi identique: votre père est en train de lire son journal, votre mère est occupée à la cuisine et votre frère est chez un copain, MAIS... votre AMIGA marche très bien!!!!
Tout espoir n'est donc pas perdu. Après BATTLE CHESS, voici COLOSSUS CHESS X. Sans atteindre la beauté de BATTLE CHESS, COLOSSUS CHESS X est un très bon jeu d'échecs. On y retrouve tous les éléments de base: affichage 3D ou 2D, difficulté variable, horloge, sauvegarde de parties, liste des déplacements, coups suggérés, jeu AMIGA contre AMIGA, déplacement des pièces réaliste ou par entrée des coordonnées, langues, orientation de l'échiquier, impression, son et musiques d'accompagnement, coup en arrière, etc...
Comme je viens de le dire, il est possible d'accompagner la partie par une des cinq musiques classiques proposées, ce qui est assez agréable. Personnellement, j'ai trouvé que le niveau de l'ordinateur était un peu faible: j'ai gagné six parties de suite en mode championnat. Mais peut-être suis-je un surdoué ? (Tu déconnes ou quoi ? les surdoués n'ont pas de doutes. NDLR)
Bon!!! Maintenant, passons aux choses sérieuses. Si vous jouez aux échecs, c'est que vous aimez réfléchir, et si vous aimez réfléchir, vous aimez compter. Alors voilà : j'offre 500 francs à ceux qui pourront me dire combien il y a de pixels affichés à l'écran durant une partie, en ne prenant en compte que l'échiquier et les pièces qui sont dessus. Bonne chance !!!
(Il est fou lui ou quoi? Il joue avec sa paye! NDLR)
"Allô, l'éditeur CDS, est-ce que le programmeur est là?..."

Ed. CDS
disp. : AMIGA - ST
Testé sur AMIGA
OLIVIER







HONDA

A*hhhh! La vitesse, les motos, les circuits de course! Que tout cela est grisant! Quel dommage de ne pouvoir y accéder quand on est mineur. Heureusement, MICROSTYLE a pensé à tout. Connaissez-vous la HONDA VFR 750R, la superbe bête de course?*



Un départ d'enfer

C'est l'engin que vous allez piloter sur les 22 plus grands circuits de la planète (Veinards!!!) Alors inutile de se priver. Démarrage à la poussette, ce qui ne se fait plus en GP, aujourd'hui, le moteur craque, et c'est parti mon kiki!!! La vitesse max de 300 kmh est plus que superbement bien rendue. On a envie de mettre la poignée dans le coin pour aller encore plus vite, mais tout moteur a ses limites. Un point fort de ce logiciel est son réalisme: aussi bien dans l'animation du personnage que dans la fluidité du décor. Certains détails accentuent encore le réalisme. A force d'attaquer comme un malade, on finit toujours par se vautrer, et chacune des gamelles, bien que non éliminatrice, vous prive progressivement de certains accessoires nécessaires à la course, tels compte tours, compteur de vitesse qui n'existe pas sur les bécanes de course, et surtout rapports de boite qui cassent les uns après les autres. En insistant bien, vous pouvez même faire ratatouiller le moteur. Après chaque gamelle, le pilote court à côté de la moto, pour redémarrer et vous devez secouer le joystick pour le faire sauter en selle. Pour rire, laissez le courir et transpirer. Quand il en aura assez, il enfourchera la bécane, d'autorité, et vous laissera comme un gland sur le bord de la piste. RVF HONDA est un super logiciel pour les amateurs de simulations de courses de motos. Ha, au fait, n'oubliez pas les devises: "Celui qui freine est un lâche!" et "on n'attaque jamais sur du boudin froid!"



Le genou au ras du bitume



Bonjour les gamelles

Ed. MICROSTYLE
disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST

OLIVIER

ONE... AGAIN !

Une nouvelle rubrique qui vous présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...

DRAGONNINJA
(OCEAN)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N° 29

Han! Bing! Bang! Tiens, prends ça! Arghhhh, j'suis touché!!! Olivier, arrête de jouer et viens à table!!! Mais M'man, j'peux pas, j'ai presque tué le gros vilain du quatrième niveau!!! Y'a pas de mais. Soit tu viens, soit je coupe le courant! Noooonnnn, pas ça!!!!!!!!!!!!(crise cardiaque)

Voila la situation dans laquelle vous risquez de vous mettre si vous commencez à jouer à DRAGONNINJA. Après avoir passé une bonne heure la tête plongée dans le dictionnaire des synonymes, je n'ai trouvé qu'un seul qualificatif pour décrire ce jeu : (presque) PARFAIT. Presque pour un seul tout petit défaut: le saut en diagonale n'est pas très pratique (il faut sauter puis aller à droite ou à gauche quand on est en l'air). A par ça, c'est parfait: Rapidité du scrolling parfaite, graphismes parfaits, animation parfaite, réponse au joystick parfaite, musique et bruitages parfaits, dosage de la difficulté parfaite. Je crois que je vais m'arrêter là sinon je vais monopoliser tout le journal. Une chose que j'ai particulièrement apprécié est le fait que les étapes soient exactement les mêmes que sur la console d'arcade. Mis à part quelques niveaux un peu écourtés comme par exemple le deuxième dans lequel le camion n'a que 3 wagons. Les programmeurs se sont sûrement donné un mal de chien pour nous faire une si belle adaptation (le programmeur, LE programmeur, car il est sur Amiga. NDLR). Même le cri de fin de niveau y est! ainsi que tous les petits détails sonores et graphiques. Que dire de plus pour vous faire comprendre que c'est sûrement la meilleure adaptation d'arcade sur AMIGA depuis celle d'OPERATION WOLF et qu'il FAUT l'acheter. Quant à moi, je commence à être persuadé qu'OCEAN a décidé de vider les salles d'arcade au profit de nos 16/32 bits adorés. Bon, ben j'y retourne.

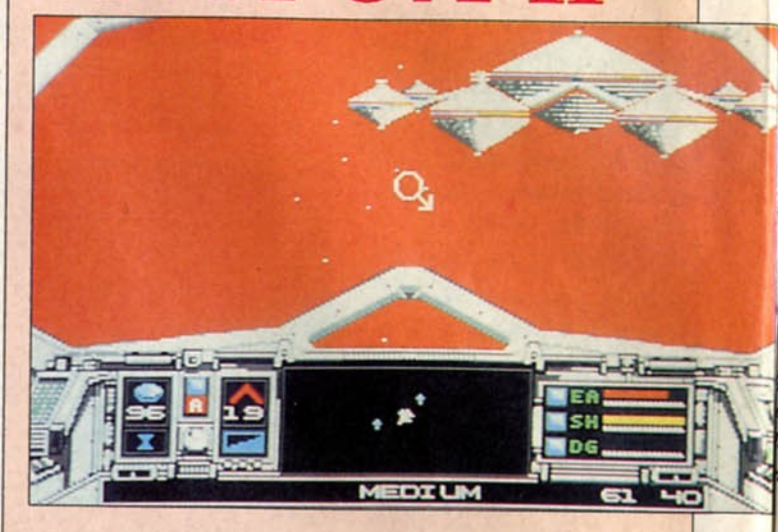
- "M'man, j'ai encore JOYSTICK Hebdo à lire, le serveur 3615 JOYSTICK à visiter et tous les méchants à exterminer!"

CHARGEZ !

La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

ASTOROTH (HEWSON)	AMIGA/ST
CASTLE WARRIOR (DELPHINE SOFTWARE)	AMIGA/ST
CHESS MASTER 2100 (MINDSCAPE)	PC
CITADELLE (ACTIVISION)	C64
CURSE OF AZUR BANDS (SSI)	PC - C64
FORGOTTEN WORLDS (CAPCOM)	C64
HERCULE II (MAGIC)	PC
HEROES OF THE LANCE (SSI)	C64
HOUSE MUSIC SYSTEM (ESAT)	CPC
LICENCE TO KILL (DOMARK)	AMIGA/ST
MOTOCROSS (ACTIVISION)	PC
RICK DANGEROUS (FIREBIRD)	AMIGA/C64/CPC/ST
UFO (SUBLOGIC)	PC
VIGILANTE (US GOLD)	AMIGA/C64/CPC/SPECTRUM/ST
WEIRD DREAMS (RAINBIRD)	ST

SKYFOX II



Ah! la belle époque où vous pilotiez le superbe SKYFOX! C'était le bon vieux temps. Mais voilà, tout a changé. Vous avez été muté sur une base spatiale et le gouvernement a décidé de vous confier le tout dernier miracle de la technologie: le SKYFOX 2. Spécialement équipé pour accomplir les missions les plus périlleuses, le SKYFOX 2 est doté de panneaux solaires qui captent l'énergie solaire pour régénérer en permanence l'appareil. Compte tenu du rendement énergétique des panneaux solaires, je vous dis pas la taille des ailes. L'armement est également sophistiqué: bombes à photon, mines anti-matière et le précieux canon à photons. Tout cet armement vous sera très utile pour remplir les multiples missions qui vous seront confiées: espionnage, escorte et destruction pure et dure, de quoi satisfaire votre esprit statégique et destructeur. Pour ceux qui ont connu le SKYFOX, premier du nom, le principe du jeu est similaire. A quelques exceptions près pour les missions d'espionnage. Le but du jeu est de tirer sur tout ce qui a le malheur de passer devant votre viseur, de rentrer à la base et de recommencer. Bon! Vous me direz que ça a l'air monotone et je vous donnerai raison, mais pour les adeptes de l'action pure où l'on tire plus que l'on réfléchit, c'est pas grave. Allez les accros, ruez vous sur SKYFOX 2!!!

Ed. ELECTRONIC ARTS
disp. : ST - AMIGA
Testé sur : ST



OLIVIER





A vue de nez, rien qu'à voir la boîte, Times of Lore ressemble tellement à un jeu d'aventure que ç'en est un. Là ou ça craint, c'est que tout l'emballage est rédigé en anglais et ce n'est pas la petite étiquette «manuel français» qui poussera les foules à se jeter sur ce soft. Surtout qu'elles ignoreront l'essentiel: le jeu a été entièrement traduit. Voilà comment on fait des méventes en radinant sur la présentation



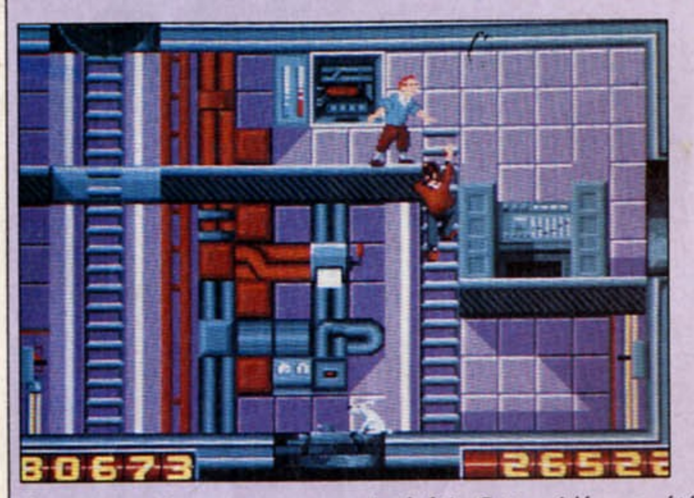
Je vous épargne les détails du scénario : comme dans beaucoup d'autres softs de la même veine, il s'agit de récupérer un bien dispersé dans la nature. L'histoire est comptée par le menu tout au long de pages joliment illustrées. Une agréable ballade jouée à la cithare retentit au début du soft. Les plus nuls en grammaire remarqueront quelques bizarretés dans le texte, la plus voyante étant la disparition de toutes les lettres accentuées ou à cédille. Du coup, la saga prend des accents paléo-celtiques assez curieux, sans compter la traduction approximative, une spécialité de Microprose qui diffuse ce jeu.
Oublions ces horreurs linguistiques (le bazardage de l'aubergier!) et rejoignons le petit royaume d'Albareth. L'aventure commence sous les meilleurs auspices dans l'Auberge de la Gueule de Bois, un bistrot sympa du village d'Eralan. Si vous refusez la mission que vous proposera un client le soft ne s'autodétruira pas mais les habitants du cru seront tellement vexés qu'il ne vous restera plus qu'à le relancer. Si vous acceptez - qui en douterait?- vous serez parti pour une longue promenade à travers forêts et déserts, le long de ruines fantômatiques et de belles plages.
Car tout l'intérêt de Times of Lore, c'est de pouvoir se ballader un peu partout grâce à un scrolling multidirectionnel. Finies les successions de tableaux : désormais, on arpente réellement la contrée, à ses risques et périls. Pour ce qui est de l'atmosphère, c'est géant! La vision est restituée avec une légère perspective et les animations, surtout à l'intérieur des habitations, pullulent: l'aubergiste essuie la table, les flammes des torches vacillent, le feu brûle dans le cheminée, les vagues déferlent sur la plage. Dans un souçi de bien faire, le graphiste a malheureusement surchargé le dessin à tel point que notre pauvre guerrier (ou guerrière) se noie dans les fioritures. Sur les cailloux de la route, on le distingue à peine!
On peut entrer dans les maisons (le toit s'efface alors), monter à l'étage ou couper à travers champs. Des icônes permettent de sélectionner les actions. Elle débouchent souvent sur des menus déroulants qui demandent de préciser l'option. Ce système limite les galères infligées par certains analyseurs syntaxiques et facilitent grandement le jeu. Dans son périple, le héros rencontrera moult paysans plutôt bien disposés à son égard, mais aussi des truands, des brutes en voulant à sa peau, des revenants et des morts-vivants.
Les combats sont rudimentaires, il suffit de taper avec opiniâtreté pour zigouiller un adversaire et leurs flêches ont l'élégance racée d'un pavé modèle 68. Le bouton Fire servant essentiellement à frapper et accessoirement à cliquer, un mauvais coup peut partir tout seul, tuant un des malheureux villageois. Ce genre de bavure est très mal vu en Albareth et tout le royaume se liguera contre vous. Autant dire que le jeu est alors terminé. Pour mener à bien votre noble tâche, il sera préférable de discuter avec les gens et d'écouter les rumeurs. Avec un peu de tact et de gentillesse, vous obtiendrez l'aide de tous les habitants. Une bougie, à droite de l'écran, se consume lentement. Si vous êtes blessé au cours d'un combat ou si vous oubliez de vous nourrir, elle brûlera plus vite. La carte qui accompagne le jeu est bien sûr indispensable pour ne pas se perdre et surtout pour localiser les villages qui se ressemblent beaucoup.
Plus qu'un jeu d'aventure, Times of Lore est un jeu d'exploration très plaisant. Il comporte quelques faiblesses (le graphisme fouilli, les combats trop faciles) mais la découverte du vieux royaume d'Albareth, de ses secrets et de ses habitants fera passer de bons moments. Ce qui tombe bien : les vacances, c'est pour voir du pays, non?

Ed. ORIGIN SYSTEM
disp. : CPC
Testé sur : CPC
TGV

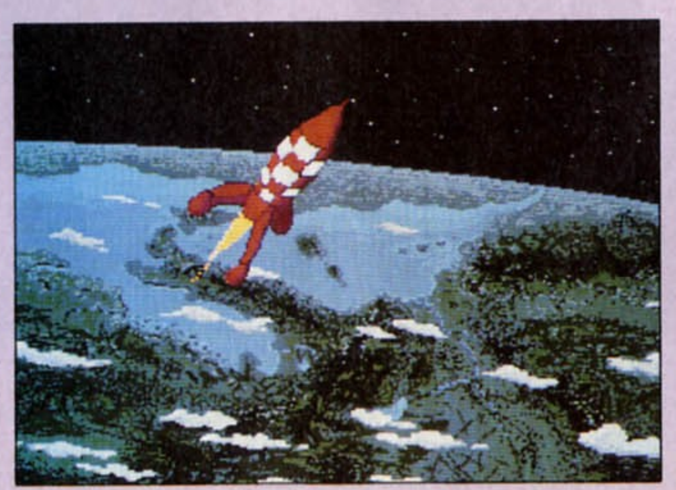


TINTIN SUR LA LUNE

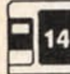
Test à froid de ce nouveau jeu d'INFOGRAMES. Après un test à chaud, qui m'a bluffé car l'attente avait été longue, j'ai joué à nouveau avec TINTIN sur la Lune. Quelle déception! Ce jeu n'est en fait qu' une compilation de phases d'action toutes plus ringues les unes que les autres! Alors que je m'attendais à une oeuvre magistrale, effaçant de façon définitive les stigmates des erreurs Moranesques, j'ai testé un jeu, un petit jeu, qui m'a rendu bien triste!



J'argumente!
Qu'attendais-je, qu'attendions nous de TINTIN? Tout! Mais particulièrement du beau, du sympa, de l'intelligent! En ce qui concerne le début du jeu, c'est pourtant réussi. Vraiment! Première phase. Le décor et l'animation du pas de tir sont fabuleux! La bande son est géniale! Le décollage de la fusée et son vol dans l'espace sont hyper bien vus. C'est tout bonnement une réussite! Comme démo des capacités d'une bécane, c'est très efficace! Deuxième phase. Pour atteindre la lune, le vol va être long. A travers des champs de météorites, il va falloir récupèrer des boules de couleur donnant de l'énergie et permettant de passer au niveau supérieur. Je vous le dis tout net, c'est sans intérêt! Cette idée a été exploitée plus de cent fois dans des jeux divers, et ici, rien, en dehors des effets sonores géniaux, n'est ajouté ni modifié pour tenir le voyageur en haleine. Troisième phase. L'intérieur de la fusée. Le décor est très beau, les personnages sont très ressemblants, l'animation est plutôt réussie. Alors?... Alors, je me suis ennuyé! La course poursuite pour stopper les incendies, Jorgen le méchant et Wolf le traître, ressemble fort à ce que j'ai connu dans des jeux comme par exemple Popeye. Une fois passée la joie de la découverte d'un autre décor, je me suis accroché aux parois pour continuer l'épreuve. En cas de réussite, retour à la deuxième phase qui devient alors la quatrième phase. Même épreuve qu'auparavant. (NON! pas chinois!). Avec bien sûr plus de météorites. Je vous dis pas! En bas de l'écran, vous pouvez voir où vous en êtes de votre voyage et mesurer ainsi la somme de persévérance qui va vous être nécessaire pour atteindre votre but: la LUNE! Si vous n'avez pas fait RESET avant! Que s'est il passé chez INFOGRAMES depuis un an? Sur l'aspect des préviews que j'ai pu voir entre novembre et janvier, j'aurai juré qu' un chef d'oeuvre se préparait. Aujourd' hui, je me demande ce qu' ils ont foutu réellement, combien d'idées ont été mises à la poubelle, et pourquoi, il a fallu attendre si longtemps pour voir ça? TINTIN méritait mieux, merde!
Hé, Infogrames, une idée, comme ça en passant! Transformez ce jeu en court mètrage informatique à la gloire de TINTIN, et proposez-le aux adorateurs inconditionnels qui sont nombreux de par le monde...







PSSST!!!

LES PREVIEWS

La rubrique de l'indiscrétion

RALLY CROSS SIMULATOR



"Une bonne nouvelle les amis!" - «dis-moi c'est quoi?» - Un nouveau CODE MASTERS est annoncé - oooOOOUUUAIS!!!"
Tu prends des voitures, tu les places sur une piste, tu ajoutes des obstacles par ci par là, tu décides de les regarder de dessus et tu viens de rassembler tous les ingrédients nécessaires pour RALLY CROSS. Il reste à programmer un scrolling multidirectionnel, de préférence très fluide, ça y est? alors on prend le départ. Et là l'ambiance est chaude, accélération immédiate, un coup de pare-chocs, je te balance le concurrent dans les décors, sympa non!!!
Ca roule vite et tu dois manier ton joystick rapidos pour négocier au mieux les virages ou pour éviter tous les pièges de la route. L'idée n'est pas nouvelle mais tout est bien réalisé et j'attends avec impatience la sortie de ce soft pour en faire un test complet.

CODE MASTERS sur C64

TIME RUNNER

TIME RUNNER est un jeu d'arcade/aventure, dans lequel vous (un petit explorateur du temps dans son scaphandre typique -comment ça, typique?! Vous avez déjà vu un scaphandre de voyage temporel, vous? Ben, et vous? Ah, ben non. Bon, alors!), devez parcourir différents niveaux, et pour cela découvrir où sont cachées les clés qui vous permettront de franchir les portes -temporelles, comme il se doit! (dans le nez) - qui passent d'un niveau à l'autre. Vous serez bien aidé par le réacteur que vous avez dans le dos, car tout choc contre les murs est mortel pour. Surtout, les décors sont truffés de créatures nuisibles (fantômes, crânes, etc) qui vous anéantiront au moindre contact. Il vous faudra aussi conserver un bon niveau d'énergie, et donc trouver de la nourriture. Rien de bien original, mais ça se laisse jouer. Dommage que l'on ait l'impression d'avoir déjà vu mille fois ce soft sur 8 bits. Ca devait être un lointain cousin à lui, mais ça ne change pas grand chose...

Ed. RED RAT SOFTWARE sur ST



INFOS PAS GENEES

COMMODORE

Et pan dans la tronche des français, une fois de plus, avec l'installation en Allemagne de la nouvelle unité de production des Amiga et compatibles PC de chez Commodore. Si je ne me trompe, ça doit être la quatrième société qui nous fuit, pour s'implanter dans d' autres régions d' Europe. Mais que fait le Parlement? Respectons les quotas de puces dans tous les départements européens!!!!

A propos de PC, Les étudiants peuvent profiter jusqu'à fin octobre d'une promotion exceptionnelle sur le PC 30 III, dans différentes versions. Il suffit de se renseigner.

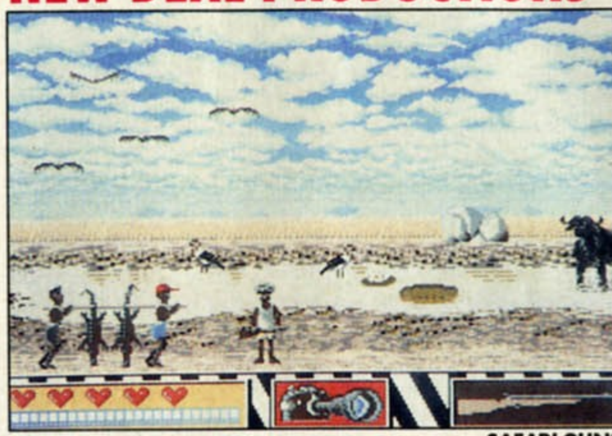
Qui c'est qu'a eu un cadô? Ce sont ceux qui ont gagné un Amiga 2000 ou un disque dur dans l'opération «AMIGRAPH»! Vous étiez pas au courant? Si ça se refait? Alors Monsieur Commodore, qu' est ce t' attend?

ATARI

Ca bouge dans le domaine de la PAO sur Jackintosh. Que voit on par exemple? Une station PAO CALAMUS. C'est quoi? "tendez, j"ai même pas le temps de corriger mes fautes de frappe!!! Un ST4, un MÉGAFILE 60, un grand écran ATARI SM194, un moniteur SM 124, une imprimante laser SLM 804, un scanner, un éditeur de fontes et bien sûr du logiciel CALAMUS. Et combien ça coûte tout ça? Pas réussi à savoir, mais ça devrait coûter moins cher qu'on ne le pense!!! Enfin, j' espère! Au fait, à quand HYPERCARD sur ST?

Cadô! Cadô! Jusqu' au 15 juillet prochain, l'ATARI 520 ST coûtera avec son moniteur couleur la modique somme de 4990F. De quoi se laisser tenter, par cette bête qui dans sa version de juillet 85, avec moniteur monochrome coutait 10 000 F!!!! Alors on hésite? On attend la chute des feuilles? On préfère une planche à voile? Ya des concours pour ça! Cherchez dans Joystick Hebdo!

NEW DEAL PRODUCTIONS



SAFARI GUNS sur ST

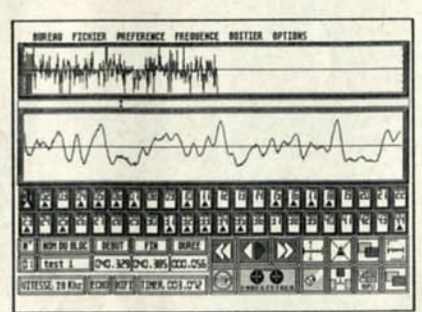
...est une toute jeune puisque toute nouvelle maison d'édition, qui démarre très fort avec trois produits dont nous n'avons pu voir que des démos, mais qui semblent promis à devenir de vrais hits, et donc à lancer comme il se doit ces p'tits jeunes qui font du beau boulot.

SAFARI GUNS est un jeu où vous partez dans la savane africaine non pas pour flinguer des animaux sauvages mais pour les photographier, un safari photo donc! Mais rassurez-vous, la castagne est au rendez-vous, puisqu'il vous faudra parfois troquer le NIKON contre un fusil, afin de descendre les braconniers... On a rien vu bouger, mais c'est graphiquement superbe. Et puis sur AMIGA, les sons de savane sont formidables. C'est original tout plein et très beau; si l'animation et le système du jeu suivent en qualité, ça promet beaucoup.

FIRE est, comme on peut s'en douter, un jeu de tir... Vous y pilotez un hélico dans différentes missions très meurtrières, et surtout dans des scrollings horizontaux différentiels très réussis. Reste à voir ce que ça va donner avec tous les sprites.

THE FEW est un ouargaime pur et dur, puisqu'on y revit la bataille d'Angleterre. C'est malgré tout très graphique, et Churchill est très ressemblant... Faut aimer les ouargaimes, koua. Les parutions de ces produits vont se répartir entre début juillet et courant septembre. Dès qu'on a du neuf on vous le montre et on vous en parle, mais dès maintenant on peut estimer que ça s'annonce bien pour NEW DEAL PRODUCTIONS.

STUDIO CONCEPTOR



Midigam, jeune et fringante société installée dans notre Silicone Vallée française, vient de frapper fort dans notre conduit auditif en nous offrant (790 balles le soft et le hard) STUDIO CONCEPTOR, qui est un superbe outil pour jouer avec des sons. Tout, y compris du sampling, en passant par de l'échantillonnage, et bien sûr toutes les bidouilles que vous souhaitez faire subir aux phrases sonores que vous aurez transformées en fichiers. Le test complet dans La Baie DESANGLES, bientôt...

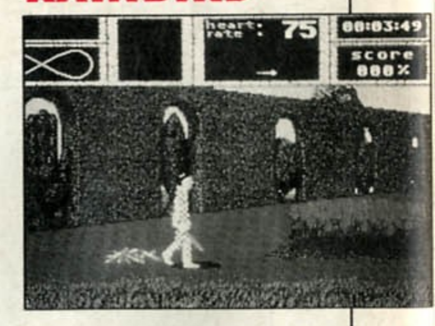
CHESSTEL

Jean Pierre SWALLENS, de Bastia, nous informe que son serveur monovoie CHESSTEL est entièrement dédié à CHESS WORKER, dont il est également l'auteur. Ce serveur, service gratuit, vous permet de télécharger, au prix de la communication téléphonique, différentes banques de données de jeux d' Echecs, les plus belles parties de l' actualité, et différents renseignements. Pour goûter aux figatelli, au bruccio, et au cabri, le tout arrosé de Nicrosi, un seul numéro de téléphone: (16) 95 36 24 54. Bon appétit! Hé, J.P. appelle-moi au (1) 47 89 59 54 et j' arrive!

JOYSTICK Hebdo

N' oubliez pas le serveur, 3615 code JOYSTICK. Plein de cadôs!!!!

RAINBIRD



Nous sommes toujours dans l'attente de la sortie du coma de WEIRD DREAMS.

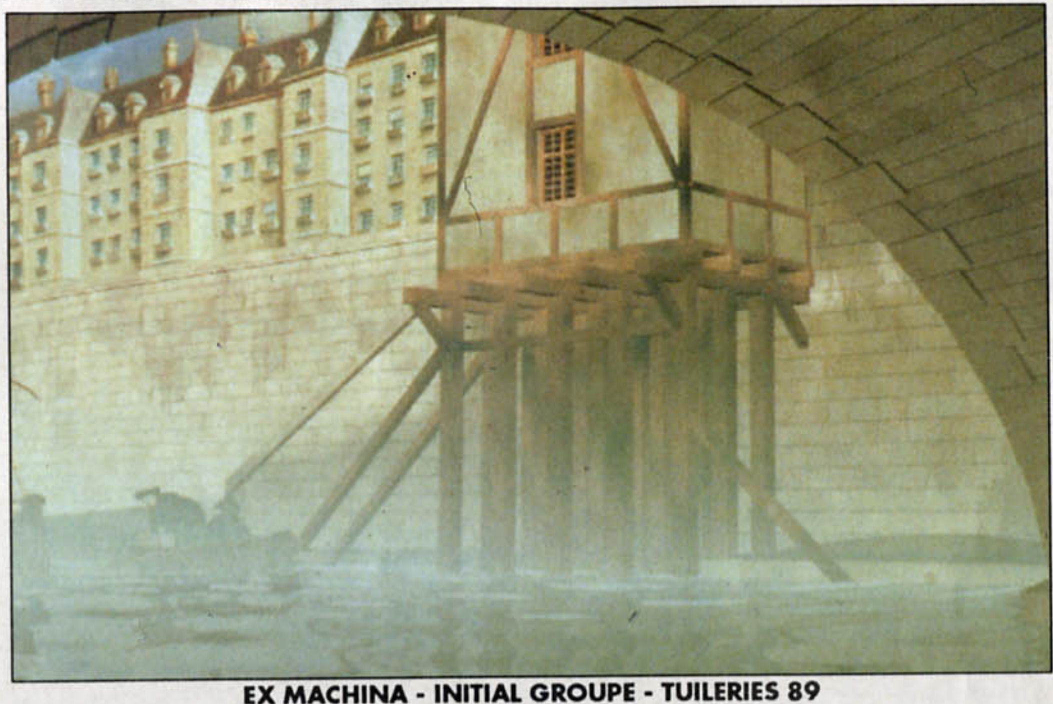
Ca doit bien faire trois mois qu'on le guette à la sortie de l'hosto, mais manifestement le traumatisme doit être profond! C'est une histoire curieuse, très curieuse d' ailleurs dans laquelle vous êtes impliqué jusqu' aux artères.

Echapperez vous à la mort qui vous aspire sur votre lit d' hopital! C'est pour ST, AMIGA, PC et C64, bientôt peut-être!

PARIS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



EX MACHINA - INITIAL GROUPE - TUILERIES 89

Non, vous ne rêvez pas, enfin, oui, vous rêvez totalement, mais sans rêver réellement, car les images que vous admirez aujourd'hui encore sont la réalité de l'artifice et la démonstration de la qualité que l'on obtient aujourd'hui en France, en y mettant les hommes, les machines, le prix et le temps. Quoique... Au niveau du temps, il semblerait que la charrette fut quotidienne durant cinq mois, pour toute l'équipe. Pour réaliser ce film, EX MACHINA a fait appel à des historiens, qui ont fourni toutes les informations sur l'architecture parisienne de l'époque, sur les costumes et les éléments de la vie quotidienne, afin que chacun des détails soit l'exacte réalité de ce qu'un parisien de 1789 a pu connaître. Pour retrouver l'ambiance et le décor, les réalisateurs sont partis de maquettes des quartiers qu'ils souhaitaient filmer, maquettes construites d'après les plans de l'époque. Les mouvements de caméra ont donc été étudiés sur ces décors et ont permis de mieux ressentir les lumières, les places des personnages et l'animation nécessaire pour réussir cet immense pari de recréer un Paris que nous n'avons pu connaître mais qui soit tout à fait dans la vérité historique. A propos de caméra, ne vous emballez pas. Il n'y a pas de caméra miniature, ni d'objectif mobile tel une paluche pour filmer les mouvements. Tout est entièrement reconstitué en informatique, tout est dirigé par logiciel interposé, rien de concret n'est palpable. Tout est contenu dans la magie de la Silicon Graphics, utilisée avec le logiciel Explore de TDI. Pour réaliser toutes les images du film «PARIS 1789», 20000 heures de calcul, de travail de l'ordinateur ont été nécessaires. Je vous laisse réfléchir un peu, afin que vous puissiez imaginer un prix pour ce film... Vous hésitez? Il y a de quoi! Attention, le prix arrive: 2 Millions de dollars au cours 88... Une paille. Ce film réalisé sous l'égide de la Mission du Bicentenaire de la Révolution Française et de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen avait comme contrainte principale de ne pas raconter d'histoire. Volontairement. L'idée principale est de permettre aux Français d'aujourd'hui de se balader dans un Paris qui leur est inconnu et de leur faire découvrir un bout de leur passé révolutionnaire. C'est réussi! Et il est envisageable de croire que dans deux cents ans, un disque numérique de ce film, permettra aux écoliers du bout de la galaxie de comprendre un peu mieux ce qu'étaient les terriens.



EX MACHINA - INITIAL GROUPE - TUILERIES 89





RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE
réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET
RIKIKI GOOMIE
CHRISTOPHE QUÉANT
BRUNO BELLAMY
BO TGV
OLIVIER
MANO LAPIERRE



LA BAIE DES ANGLES

UN PEU DE MUSIQUE

Cette semaine, et la prochaine et peut-être encore celle d'après, je vais vous causer de Cubase. Vous ne connaissez pas? C'est normal, c'est nouveau, ça vient de sortir. C'est un séquenceur Midi, en deux mots. Je vous préviens tout de suite: ça coûte 4000 balles. Autant dire que bien peu d'entre vous pourront se le payer. Je n'en parle pas pour que vous l'achetiez, mais pour vous montrer qu'il existe des logiciels à la limite de la perfection, qu'on peut faire du multi-tâches, des pipelines inter-programmes et des outils vraiment conviviaux sur ST. Eh, c'est important, non? Vous pourrez rêver que vous avez un traitement de textes ou une base de données aussi performants que ça, puisqu'enfin il est prouvé qu'à l'instar de la sneufeu, c'est possible.

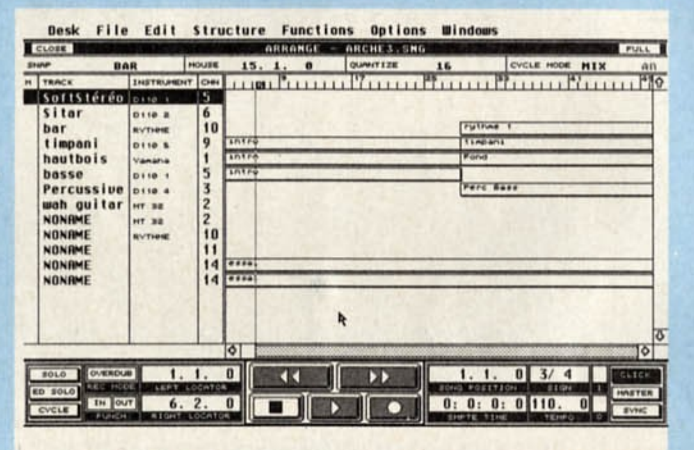


FIGURE 1

Cubase est édité par Steinberg, que vous êtes sensé connaître, puisque qu'ils avaient fait auparavant PRO-24. Eh bien, Cubase est à PRO-24 ce que PRO-24 est à Music Studio: un saut quantique (a quantum leap, thank you, Berlitz vous l'offre).

Comme j'aurais bien du mal à vous en parler dans le vide, je vais vous demander une gymnastique pas bien compliquée: il y a deux figures qui illustrent cet article et vous devrez vous y référer constamment. Commençons par la figure 1, qui se reconnaît aisément au fait qu'elle est sous-titrée: «Figure 1». Vous avez là ce qu'on appelle une «fenêtre d'arrangement». Elle est composée de deux parties: la première, à gauche, comporte le nom des pistes (car, comme sur un magnétophone à bande, on va raisonner en termes de pistes). La seconde, à droite, comporte la musique proprement dite. Restons un instant sur la première. La toute première colonne, marquée «M», permet de désactiver temporairement une piste. La seconde affiche le nom des pistes, et c'est vous qui choisissez ce nom. La troisième, marquée «Instrument», permet de choisir, bien évidemment, l'instrument. Pour cela, on définit, par exemple, que l'instrument X se trouve sur le canal Midi 12; que le Y est sur le 5, etc. Par la suite, en cliquant sur une piste de cette colonne, un petit menu déroulant apparaît, qui comporte les noms d'instruments que vous avez définis. Il suffit de cliquer sur celui que vous désirez et aussitôt, non seulement le nom du synthé apparaît, mais la piste est automatiquement déroutée sur le canal Midi adéquat. Pour changer l'instrument d'une piste, il faut à peu près un tiers de seconde, ce qui est éminemment pratique. La troisième colonne permet de spécifier le canal Midi (en cas d'urgence). Il reste encore quelques colonnes cachées, mais je ne suis pas là pour vous faire un mode d'emploi.

La seconde partie de cette fenêtre comporte, si vous voulez bien jeter un oeil, des rectangles ayant chacun un nom. Ce sont des «Parts», des bouts de musique. Lorsqu'on enregistre quelque chose, quoi que ce soit, c'est représenté graphiquement sous cette forme. L'avantage, c'est qu'il suffit de déplacer une Part à la souris pour déplacer la musique correspondante. Mieux encore: ces Parts réagissent comme les icônes du bureau, c'est-à-dire qu'avec Shift, on peut en sélectionner plusieurs. Vous voulez intercaler un pont entre le refrain et le couplet? Vous sélectionnez les Parts du couplet, vous les tirez deux mesures plus loin avec la souris et le tour est joué. C'est tout con, hein? Il suffisait d'y penser, en somme. Le truc, c'est que justement, personne n'y avait pensé auparavant.

En dessous de cette fenêtre, vous constatez la présence d'une barre comportant des tas de boutons, permettant d'avancer, de reculer, de mettre l'enregistrement ou la reproduction en route, de changer les bornes du morceau, de mettre une piste en solo et la reproduction en boucle, de changer le tempo, etc.

Au-dessus de la fenêtre, on peut choisir la résolution du déplacement de la souris (elle peut cliquer sur des mesures pleines, ou sur des rondes, des blanches, des noires...), la valeur de quantification (je n'entrerai pas trop dans le détail), le mode d'enregistrement...

Le plus important, nous allons le voir avec la figure 2. Qu'est-ce que constatons-nous? D'abord, que la taille de la fenêtre a bigrement changé. Mais non seulement sa taille, mais la taille des éléments qui la composent. En effet, au lieu de visualiser 50 mesures comme sur la figure 1, on en visualise ici plus de 130! On peut ainsi voir 200 mesures en tout, ce qui permet d'avoir une vision globale du morceau pour éventuellement l'arranger.

En hauteur aussi, ça a changé: les Parts sont beaucoup moins hautes, et l'on peut visualiser (lorsque la fenêtre est agrandie au maximum) jusqu'à 20 pistes simultanément. Notons qu'une fenêtre peut contenir jusqu'à 64 pistes, ce qui est amplement très bien.



Plus ça va, plus les machines permettent de donner un feeling «humain» à la musique, et plus les musiciens prennent l'habitude de jouer «carré», comme des machines...

En-dessous, il y a une deuxième fenêtre. Mais d'où vient-elle, celle-là? C'est un autre morceau, carrément. On peut en avoir jusqu'à 16 en mémoire. Vous imaginez ça? Ca vous fait 1024 pistes simultanément en mémoire. Normalement, ça devrait convenir même aux plus prolixes d'entre vous.

C'est là, d'ailleurs, que la possibilité de réduire la taille d'une fenêtre, d'une part, et de son contenu, d'autre part, s'avère fort utile: vous pouvez superposer trois fenêtres en gardant une lisibilité totale (vous pouvez en superposer autant que vous voulez, mais vous perdez la visibilité. Ne voir que la première piste d'une fenêtre n'est pas très utile).

Le petit pavé que vous voyez (toujours sur la figure 2) en plein milieu de la première fenêtre, c'est la boîte à outils. On l'appelle en cliquant sur le bouton de droite. A partir de là, on peut choisir l'un des huit outils proposés. La flèche permet de déplacer les Parts et de les grouper, nous l'avons vu. La gomme qui est à côté permet d'effacer des Parts, en cliquant dessus. C'est une gomme, quoi. Notons au passage l'une des possibilités les plus intéressantes du programme, celle de pouvoir annuler n'importe quoi. Vous avez effacé une piste par mégarde? Vous appuyez sur Undo, et paf, elle réapparaît. Vous avez quantifié une ou plusieurs Parts? Paf, Undo, vous récupérez la version originale. Vous avez débranché le ST par inadvertance? Paf, Undo, mais là ça ne marche pas, faut pas déconner. C'est le cas, d'ailleurs.

La troisième petite icône est géniale (pas l'icône, la fonction qu'elle représente. Ca s'appelle «Match Quantize». Admettons que vous ayez enregistré 4 ou 5 pistes. Et la cinquième, justement, est super bien, elle balance, elle a un feeling d'enfer. Pour synchroniser les autres pistes avec celle-ci, il suffit de les «Match Quantifier», et elles se synchroniseront avec le feeling de la piste choisie. Si vous jouez du clavier comme moi du hockey sur glace, ça ne sert pas à grand chose. Si en revanche vous êtes bon musicien, c'est ultra bien.

Quatrième icône: une paire de ciseaux. Pour couper une Part en deux, pointez la paire de ciseaux à l'endroit où vous voulez la découper, puis cliquezr. C'est tout? C'est tout. Après, vous en faites ce que vous voulez, vous déplacez les deux Parts résultantes indépendamment, vous effacez l'une d'elles, bref, ce que vous voulez, c'est vous qui faites la musique, c'est pas moi.

La loupe permet de positionner la «tête de lecture» à un point précis. J'avais oublié de spécifier ça: cette tête de lecture est représentée sous la forme d'un trait fléché qui se déplace sur la fenêtre à mesure que le morceau avance. Mieux: lorsqu'il sort de la fenêtre, celle-ci est scrollée de sorte que vous voyiez toujours où se trouve la tête. Le crayon permet d'agrandir ou de raccourcir une Part. Les trois dernières mesures ne vous plaisent pas? Hop, un coup de crayon les supprime. Vous vous êtes arrêté en plein milieu d'une mesure? Un coup de crayon pour ramener la Part à un compte juste.

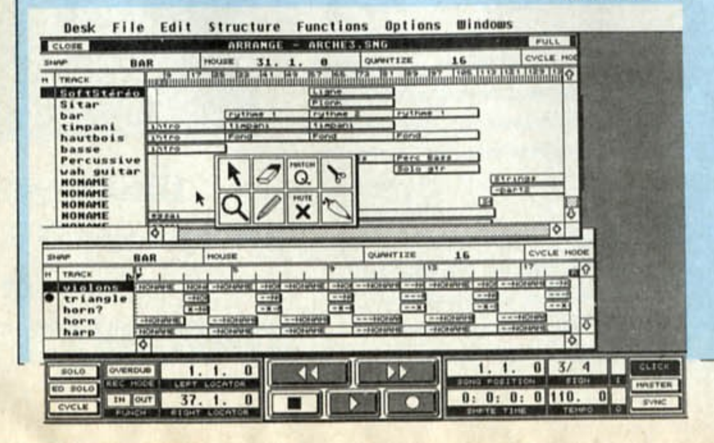
J'en profite pour préciser que contrairement à PRO-24, il n'est pas besoin, lorsqu'on enregistre, de spécifier où va commencer l'enregistrement et où il va finir. On enregistre, c'est tout. Lorsque c'est fini, on peut alors découper le résultat, ou le tronquer, ou le laisser tel quel. Mieux encore: il est possible de SUPERPOSER des Parts sur une même piste. Elles jouent alors en même temps, tout bêtement. A ma connaissance, c'est la première fois que c'est possible.

L'icône en forme de croix permet de désactiver temporairement une Part. Celle en forme de tube de colle permet de joindre deux Parts. Si elles sont contiguës, elles n'en forment plus qu'une seule. Si elles sont séparées par du vide, ce vide est comblé automatiquement par du blanc (le vide et le blanc, c'est pas pareil. Vide: pas de Parts à cet endroit. Blanc: pas de musique sur un bout de Part).

Causons maintenant de la quantification. Vous le savez peut-être, quantifier un morceau signifie le remettre dans le tempo. C'est un énorme avantage lorsqu'on a pas le sens du rythme. C'est en revanche un léger inconvénient car le morceau peut sonner mécaniquement, dans la mesure où toutes les notes sont mathématiquement remises en place. Ici, non seulement on peut choisir des formes de quantification pré-définies (Shuffle, Groove...) mais on peut également en définir soi-même. Par exemple, si vous voulez que les notes qui sont sur le deuxième et le quatrième temps de la mesure soient jouées un tout petit chouïa avant le temps, histoire d'annuler l'effet mécanique, justement, il y a un petit éditeur qui vous permet de placer, sur une mesure-exemple, les temps où vous le voulez, et de quantifier par la suite les Parts selon ce nouveau «feeling». C'est d'ailleurs un peu paradoxal: plus ça va, plus les machines permettent de donner un feeling «humain» à la musique, en créant des irrégularités, et plus ça va, plus les musiciens prennent l'habitude de jouer «carré», comme des machines. De sorte que quand vous entendez une boîte à rythme sur un disque, c'est sûrement un humain; et quand vous entendez un humain, c'est sûrement une boîte à rythme.

Fin de notre petit tour pour cette semaine, mais je reviens à la charge la semaine prochaine. On n'a pas encore parlé des méthodes d'édition, et c'est un énorme morceau. Et si jamais vous décidez de développer un programme, si petit soit-il, voilà la leçon: pensez graphique!

FIGURE 2



TOS 89

Le TOS 1.4, alias TOS 89, équipera les nouveaux ST à partir de septembre. La complicité d'un revendeur vous permettra probablement de vous en équiper vous-même même si votre ST est un vieux coucou. On vous expliquera ce qu'il a de mieux dans pas longtemps.

UN PEU DE GFA

A l'heure où vous lisez ces lignes, le compilateur GFA est si proche qu'il devrait être dans les magasins dans deux ou trois jours, quatre au plus. Un truc super : vous l'achetez, vous le rangez sur une étagère et vous n'y touchez pas, vous ne le regardez même pas pendant une semaine, orgasmes en chaîne, génial.

Michel DESANGLES

36.15 JO

Des cadô bô con

Bon, dites donc, les mecs, on vous a pas fait le plus bô des serveurs pou confiture. Un peu de grâce, que diable! Un peu de subtilité! Soyez agiles du câble minitel habituel, votre minitel préféré, vous branchez un bout du câble pas vous tromper de bout sinon ça marche pas. Si vous avez un émulateu compliqué: vous chopez tout ce qui se présente sur la RS232 et vous le stock le rebalancez sur minitel. Même un chinois saurait faire ça. Vous compos (et Envoi). Hop, vous enregistrez toutes les pages. Vous raccrochez, vous reposée. C'est vachement important. Ca ne sert à rien de ven Saviez-vous par exemple que toutes les 10 minutes passées en Télétel 3, vous minute seulement? Saviez-vous que pour passer d'une rubrique à l'autre il y Eh, l'air de rien, c'est une sacré économie de temps. Et le temps, sur min qui vous donne tous les trucs à savoir pour

Quand vous entrez sur le serveur, vous donnez votre pseudo et vous indiquez quelle est votre ordinateur. Comme ça, vous êtes entre possesseurs d'une même machine et vous n'êtes pas dérangés par les crétins qui ont une bécane, disons-le franchement, bien moins bonne que la votre, soyons francs.

Lorsque vous êtes sur le serveur Joystick en Télétel 3, vous gagnez des points cadô. Ces points s'accumulent - c'est pour ça qu'il est important de garder toujours le même pseudo! - et vous pouvez les échanger lorsque vous en avez assez contre des, justement, cadôs. C'est géniô. Des exemples? 500 points: un SUPERBE tee-shirt Joystick Hebdo. 1000 points: un logiciel pour votre ordinateur. Pardon, un SUPERBE logiciel pour votre SUPERBE ordinateur. 5000 points: une SUPERBE console SEGA. Eh ouais, on fait pas les choses à moitié!

Il y a 1500 trucs et astuces pour toutes les bécanes consultables à toute heure du jour et de la nuit. Mieux: les Amstrad, pourvu qu'ils soient munis d'Amcharge, peuvent carrément TELECHARGER ces pokes!

Débatez! Des tribunes permanentes sont organisées pour que vous puissiez émettre vos points de vue et même vous engueuler, si le coeur vous en dit. En ce moment, on cause du piratage: pour ou contre? Le mois prochain, on causera des vertèbres: pour ou contre?

Bécane par bécane, un hit-parade des meilleurs logiciels du moment! Et pas du pipeau, hein! Du vrai de vrai, puisque c'est vous qui votez! Pas moyen de truquer! Et tous les 50 votes, le petit malin qui donne le cinquantième gagne un logiciel. On vous le dit: 3615 Joystick, c'est le serveur des gros lô!

Qu'est-ce qui se passe tous les jours entre 18 et 19 heures sur 3615 Joystick? Un jeu! Et un jeu facile, en plus: à quelle page se trouve l'article sur tel logiciel dans Joystick Hebdo cette semaine? Combien l'article sur «Road Blaster» comprend-il de mots? Même un albanais pourrait répondre. Et quoi qu'on gagne? Un logiciel, mes bons amis. On se croirait chez le père Nowel.



A n'importe quel moment, de n'importe où dans le serveur, vous pouvez causer à n'importe qui en lui envoyant un télex. C'est un message qui s'affiche sur la première ligne de l'écran. Vous pouvez l'inviter en Forum, lui donner le code d'un Forum particulier que vous venez de créer pour dialoguer à deux à l'abri des oreilles indiscrètes...

Lisez le guide,
sacrebleu, TOUT e
en large et
VOUS AVEZ TO

YSTICK

me des camiô !

*e vous veniez le saloper avec vos grosses mimines pleines de beurre et de t des doigts! Premier truc à faire, vous prenez votre ordinateur favori, votre ns le trou du minitel et l'autre bout du câble dans votre bécane, faites gaffe à initel, très bien, chargez-le. Sinon, faites-en un vous-même. C'est pas très ur un fichier. Pour relire, vous chopez tout ce qu'il y a dans le fichier et vous nsuite le 3615 code Joystick, ça vous savez le faire, et là, vous tapez *SER ttez une musique de fond douce et lénifiante, et vous relisez tout ça à tête ur un serveur dont vous ne connaissez pas toutes les ficelles.*

*ez droit à 1 minute en Télétel 2? Et que Télétel 2, la nuit, c'est 13 centimes la des mots-clés, et qu'il est inutile de passer par tous les sommaires successifs? l plus qu'ailleurs, c'est des brouzoufs. Alors, allez lire la rubrique *SER, ploiter à fond le serveur et gagner du temps.*

, faites *SER,
st expliqué en long,
en travers!

UT A Y GAGNER

Gagnez du temps! Ne dites pas: «Ce logiciel n'est pas à la hauteur de ses prétentions», dites: «Ce soft C 2 la daube». Ne dites pas: «Quelqu'un parmi vous aurait-il des informations récentes concernant le petit monde de la micro-informatique?», dites: «Ki a des news?»

Et si vous allez au Forum, utilisez les mémos, c'est plus rigolô! Par exemple, en arrivant, ne dites pas : "Salut les aminches, c'est moi que j'suis là!", tapez *M1Ø, qui affichera automatiquement "COUSCOUS C'EST MOI!"

Vous pouvez poser vos questions à la rédaction! Il suffit de nous écrire dans la bal «Joystick». Et tiens, pour aller en BAL (Boîte Aux Lettres, vous le saviez, j'espère?), plutôt que de passer par le sommaire, tapez *BAL et Envoi, où que vous soyez.

Echangez vos trucs. Posez vos questions. Bloqué dans un jeu? Problème de programmation? Un poke qui ne marche pas? SOS est là pour lancer un appel de détresse à la cantonnade. Et, tenez-vous bien, la cantonnade vous répond!

NÔ?

Vous pouvez écrire à tous ceux qui écrivent des articles dans l'excellllent Joystick Hebdo (le journal, cette fois-ci, pas le serveur) (mais c'est les mêmes). Vous voulez une précision sur un listing de Danboss? Vous voulez connaître le degré de parenté entre Danboss et Danbiss? Vous voulez savoir si Bruno Bellamy dessine à la plume ou au pinceau? Vous voulez savoir si c'est vraiment Marc Andersen qui écrit tous les «More de rire» pour se reposer? Si Henri Legoy sait comment on atterrit dans Flight Simulator, et si oui comment? Si Cris de Quéant préfère VRAIMENT l'Amiga à l'Atari? Si Desangles préfère VRAIMENT l'Atari à l'Amiga? Ecrivez-leur. Dans leurs rubriques respectives, ils vous diront au fur et à mesure quel est le nom de leur boîte aux lettres.

Tous les mois, un Super-Quizz! Vous pouvez jouer autant de fois que vous voulez pour améliorer votre score. Et de temps en temps, un joker vient vous rajouter des points! Des points quoi? Des points cadô, farpaitement.

Les petites annonces ont l'énorme avantage d'être quotidiennes, d'une part, et classées par machine, achat/vente/échange d'autre part. En un coup d'oeil, vous passez une annonce ou vous trouvez ce qui vous intéresse. Au meilleur prix, bien sûr.

Tous les messages écrits dans les BALs reçoivent un accusé de réception lorsque le destinataire en a pris connaissance.

La musique, le graphisme, l'animation, la musique, les langages, les extensions, la musique, tout est dans les tribunes! Poussez pas, les hooligans!

MORE DE RIRE !

Retrouvez MORE DE RIRE sur 3615 JOYSTICK

Deux vers luisants sont au bord de l'autoroute.
-Tu vois la lumière là bas ?
-Oui, oui, C'est quoi ?
-C'est une gonzesse !!
-Vas-y, tu l'as vu le premier.
-OK, j'y vais.
Quelques minutes plus tard, le ver luisant revient en se tenant la b... a la main :
-Ouille !!!! Salaud !!! T'aurais pas pu me dire que c'était un mégot de cigarette, enfoiré !!!

(Nicolas WEBER)



Batman raconte à Superman qu'il lui est arrivé un truc formidable:
-Je volais dans New-York pour savoir si il n'y avait pas de bandits et tout à coup je vois Superwoman en train d'allaiter sur une terrasse, les jambes écartées au soleil. Alors, dans un état d'exitation absolu, mon sang ne fait qu'un tour, mon érection vulcanostatique entre en action et je fonce droit sur Superwoman!»...
..."Et alors l'homme invisible a gueulé !!!"

Stéphane ROUSSIES et Franck



C'est l'histoire d'un couple qui vit dans un immeuble, ils ont un problème. Quand ils disent: "on va faire l'amour" les voisins se précipitent sur la cloison pour écouter. Un jour, le mari dit à sa femme:
-»J'ai trouvé un mot de code pour dire qu'on va faire l'amour, on dira:»on va faire la lessive». Ainsi le soir même le mari dit: "on fait la lessive ?". Et ils font la lessive en toute quiétude. Le lendemain matin, quand l'homme rentre chez lui, il dit à sa femme:
"J'suis en pleine forme, si on faisait la lessive?". Mais sa femme lui répond:
-"Oh non ! Pas ce soir, j'suis crevée."
Bon ils se couchent et en pleine nuit la femme se réveille et dit :
-"Chéri, on fait la lessive ?" Et le mari répond:
-"Trop tard, je l'ai faite à la main".



Bravo à Sébastien LE POL qui gagne le soft de la semaine !

ANNONCES



Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

CONTACT

02 N°2002319
Rech. softs pour rassasier mon Amiga. Poss. : Super Hang-On, Batman, Custodian et C. (Soyez nbrx. à me contacter.). Demander Benoit. Tel.: 23.62.48.29. Ou José. Tel.: 23.60.40.56.

AMSTRAD

ACHAT

02 N°2002220
Ach. pour CPC 464, Tennis, (pas trop cher). Demander Benjamin. Tel.: (16).23.98.67.36. (ap. 19h.). Merci!

62 N°2002312
Rech. Périph. (Multiface, Synthé., dbleur., etc...). Possi. d'éch. contre : (C. Cars 2, The Train, The Last Ninja 2, Wolf, Thunderblade, Tai Pan,...). (orig.). Contacter TISON Frédéric. Ch. Bully. 62980 VERMELLES.

CONTACT

38 N°2002218
Ch. contacts sur 6128. Poss. nbrx. softs : C. Cars 2, Barbarian 2, Vindicators, Iss, etc...). Rech. softs uniquement. Ecrire à BEAUJEAN Alex. 8 All. du Languedoc. 38130 ECHIROLLES. Salut!

59 N°2002197
New Club vient d'ouvrir avec : éch., ventes, ach. de jx. 6128. Pour tous renseignements, demander Samuel, ou écrire à LABEEUW Samuel. 5 R. Secmont. 59246 MONS-EN-PEVELE. Ou. Tel.: (16).20.59.23.70. Salut!

60 N°2002202
Ch. contacts CPC 6128, dans l'Oise, (rég. CREIL). Je poss. bcp. de nouveautés : Renegade 3, C. Cars 2, Robocop, Discolo. 5.1, OP. Wolf. Pascal. R. Jean-Jaurès. 60550 VERNEUIL. Tel.: 44.24.22.48.

77 N°2002219
Ch. écran coul., pour CPC 6128. (Pas trop cher, dans les 600/700 F.). Alors si quelqu'un veut s'en débarasser, qui m'appel. Olivier. Tel.: 60.05.12.31.

83 N°2002208
Ch. corresp. sur 6128. Poss. softs, (rég. Toulonnaise). Ech. jx. DK. Ecrire à ALOCCIO Sébastien. 47 Imp. les Pensée. 83210 LA FARLEDE. Tel.: 94.46.22.12. (12h15.). Ou le : 94.48.70.96. (18h15.).

94 N°2002198
Ch. contact pour éch., poss. : Hyghtway Patrol, Microprose Soccer, etc... (pas sérieux s'abt.). Demander ROMANO Olivier. Tel.: 46.78.34.23. (ap. 17h.).

VENTE

06 N°2002203
Vds. Amstrad CPC 464 mono. + Joys. + disq. Prix : 1500 F. Tel.: 93.60.29.67. (à partir de 19h.).

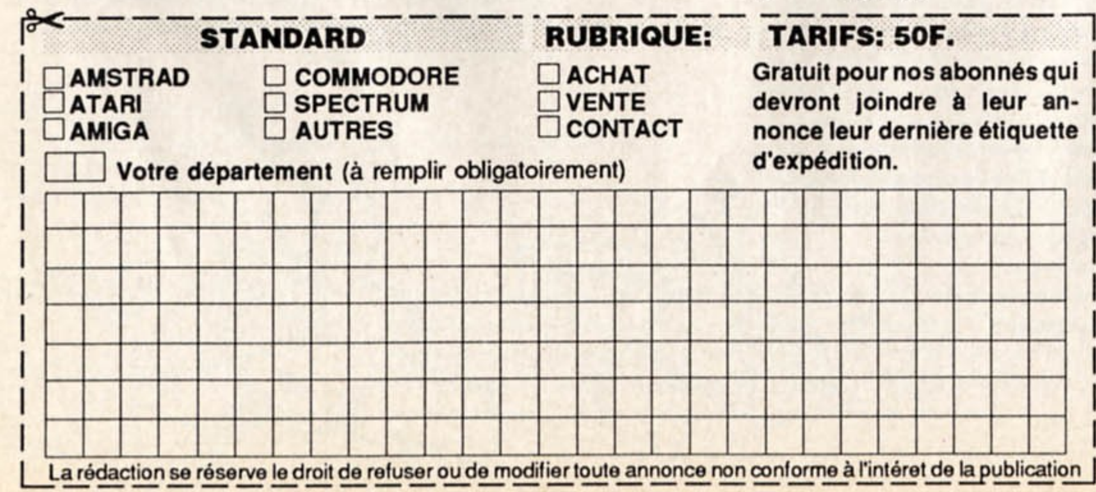
13 N°2002199
Vds. Amstrad CPC coul. + jx., (Barbarian II, Rastan, etc...). + Joys. + rev. + nbrx. vies infinies. Prix : 3000 F. Tel.: 42.43.15.01. (vers 19h.).

20 N°2002302
Vds. crayon opt. dart. (prix à déb.). Ou éch. contre Synthé. Vocal, ou contre une souris AMX + man. d'utili., pour CPC 6128. Contacter Mr. BOTELLA Thibaut. Torricella. 20290 BORGO.

26 N°2002297
Vds. CPC 464 + mon. coul. + man. + nbrx. jx. + impri. DMP 2160 + liv. + Multiface 2 + rev. Le tout : 3500 F. (poss. vente séparé.). Demander Sylvain. Tel.: 75.59.59.99. (ap. 18h.).

31 N°2002306
Stop! Vds. Jackal (DK). Les Passagers du Vent (DK) : 150 F, (seul avec notice.). (Seul. ds. la rég. Toulouse.). Ecrire à BODIN Lionel. 156 Ch. de Larramet. 31170 TOURNEFEUILLE.

37 N°2002251
Vds. CPC 6218 coul., (garantie 18/mois.). Station TV, nbrx. jx., magnéto., cordon, mirage, imager, Joystick, util., (val.: 8000 F.). Vendu : 4500 F. MARCHAIS Baptiste. 4 R. Rabelais. 37270 MONTLOUIS S/LOIRE. Tel.: 47.50.69.84. ou 47.45.06.28.



STANDARD
☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE
☐ ATARI ☐ SPECTRUM
☐ AMIGA ☐ AUTRES

RUBRIQUE:
☐ ACHAT
☐ VENTE
☐ CONTACT

TARIFS: 50F.
Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

42 N°2002305
Vds. CPC 464 + mono. coul. + DDI1 + FDI1 + 1 Joys. (Prix à déb.). Contacter BOURRAT J.Michel. Tel.: (16).77.28.74.36.

44 N°2002300
Vds. jx. (K7), pour CPC 464. (Tomawhak, Trivial...). + nbrx. jx. liste s/dem. Vds. aussi lect. DDI1. Prix : 1490 F. (à déb.). Ecrire à GALY Grégoire. 8 R. de la Forêt. 44650 TOUVOIS.

48 N°2002311
Vds. Discs. Amsoft + jx. (au choix), cause pass. 5"1/4. Liste, env. timbre à VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST AMANS. Tel.: 66.47.37.84.

57 N°2002196
Vds. CPC 464 mon. coul. + nbrses. K7 + 2 Joys. + cable doubl. Prix : 2500 F (le tout). Tel.: 87.71.32.01.

67 N°2002304
Vds. lect. 5"1/4 CPC 6128. (fonct. en Drive A et B,1 Mega.), (neuf.). Prix : 1480 F. Tel.: 88.84.92.17. (ap. 18h.).

68 N°2002194
Vds. CPC 6128 coul. + Joys. + Kit + prise, dble. Joys. + disq. autonettoyante + nbrx. jx. (3 compil.). + discolo. + rev. (Le tout neuf). Prix : 5500 F. Contactez-moi par tél. Tel.: 89.81.58.43. (ap. 19h.). Merci!

69 N°2002318
Vds. CPC 464 (t.b.e.), (année 88.). + nbrx. jx. + nbrses. rev. + 2 Joys. Prix : 1200 F. Demander Nicolas. Tel.: 78.35.57.62. (LYON).

75 N°2002195
CPC 464 + mon. mono. : 100 F; clavier 6128 : 1700 F; mon. coul. CPC : 1300 F. Contacter BERNA Raphaël. 15 Pass. du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64. (répondeur).

75 N°2002317
6128 mono. + souris AMX + adapt. péritel + cordons magnéto., impri., + très nbrx. jx. (orig.). + nbrx. liv. + cable dbleur. de Joys. Prix : 3600 F. Contacter Florent. Tel.: 42.06.92.37. (ap. 18h30.). Urgent!

78 N°2002310
Vds. jx. (orig.), sur CPC 464, (Tracer, Super Cycle, etc...). (Pas cher.). Pour l'achat de 100 F. 1 K7 (gratis.). Ecrire à GERARDIN Gilles. 13 Sq. Jean Cocteau. 78120 RAMBOUILLET.

93 N°2002087
Vds. Ordinateur Amstrad CPC 6128 (DK) + mon. coul. + housses + nbrx. DK de softs + 2 Joys. + magazines infor. Prix : 3500 F. (t.b.e.). Tel.: 43.84.45.16. (ap. 18h.).

94 N°2002200
Urgent! Vds. 6128 coul. + Joys. + de très nbrx. jx. : (Bobo, Buggy Boy, Tiger Road, etc...). + Discolo. 2.3, + housse protection + liv. Prix : 3000 F. Tel.: 43.03.27.58. (ap. 17h.).

ATARI

CONTACT

38 N°2002316
Possesseur 1040 STF. Ech. softs, poss. : Krypton Egg., Action Fighter, Targhan, etc... Rép. rapide et assurée. Ecrire à FERRARI Julien. R. du Fragnes Cidex 161. 38190 CROLLES. Tel.: 76.08.03.27.

54 N°2002207
Ch. contacts pour éch. de jx. sur Atari ST. Poss. : (Skate Ball, Tiger Road, Tintin), et bcp. d'autres. Contacter BRUGNEAUX Xavier. 3 R. Montant Roy. 54720 CUTRY. Tel.: 82.24.96.41.

80 N°2002315
Ch. contacts sur 520 ST, Amiga, PC, pour éch. de jx. et utils., ach. mon. coul. et ch. PC-Ditto V.4.0. ou sup., C64 Emulator V.4.0. Contacter Manuel. Tel.: 22.44.41.05.

VENTE

75 N°2002205
Vds. Atari 520 STF, simple face, (t.b.e.). + jx. Prix : 2100 F. + lect. ext. dble. face CA 720 SS, garantie pour Atari : 700 F. Demander Arnaud. Tel.: 47.27.86.15.

93 N°2002299
Part. vds. pour Atari 2600, nbrx. jx. (ds. emballage d'orig.). Prix : 550 F. COLLARD Patrick. 9 All. Stalingrad. 93190 LIVRY-GARGAN. Tel.: 43.51.25.31.

Retrouvez les P.A. sur 3615 JOYSTICK

SECOURS



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

HEAD OVER HELLS
Sébastien. Q.32030
Comment faire pour libérer les planètes?

KIKEKANKOI
Jean-Luc. Q.32010
Que faut-il faire après avoir pris la barque?

MANHATAN DEALERS
Alex. Q.32011
Peut-on tuer les deux dealers sur la moto? Et si oui, comment?

THE LAST NINJA II
The big. Q.32020
Pour passer le deuxième niveau doit-on obligatoirement passer par les égouts?

RENEGADE III
Kini & Nono. Q.32021
Au secours! A l'aide, comment donc passer ce Put... de premier niveau?

CYBERMIND
Un lecteur. Q.32024
Comment passer le stage 45 sur ATARI ST. Merci d'avance!

PACIFIC
Limons. Q.32025
Pitié! Ca fait presque huit mois que je suis en train de sombrer. Alors toute aide pour ce jeu me sera très utile. Merci.

BARBARIAN II
Séb. Q.32026
Où se trouve la sortie du troisième niveau? Merci d'avance!

RED HAWK
Séb. Q.32027
Quel est le but du jeu? Je n'y comprends rien!

DRAGON'S LAIR
Un lecteur. Q.32028
Je n'arrive pas à passer le deuxième niveau! Comment faire?

ROBOCOP
Un lecteur. Q.32029
Comment tuer le lanceur de flammes? Vite!!!

SHORT CIRCUIT
Un lecteur. Q.32032
J'ai l'activateur laser mais je n'arrive pas à sortir de l'usine, comment faire?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Daniel. Q.32033
Que faut-il faire dans la cave et le grenier? Faut-il des objets précis? Aidez-moi je suis paumé!

DRILLER
Un lecteur. Q.32034
Où se trouve l'entrée du niveau suivant?

PANDORA
Théodule. Q.32035
Comment faire pour désactiver la porte magnétique partant vers la gauche aprés le "ICELORD"? Merci d'avance.

KARATE KID II
Théodule. Q.32036
Comment arriver à briser les blocs de glace et à battre Chozen?

JAWS
Laetitia. Q.32038
Comment donner à boire à la fille et où trouver du charbon pour fabriquer la dynamite (a quoi sert-elle).

Retrouvez les S.O.S. sur 3615 JOYSTICK



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris



La STAR de cette semaine c'est Maxime DE VIMAL, avec son super listing pour FORGOTTEN WORLDS. Il va donc, en plus de son chèque, gagner un soft d'ESAT SOFTWARE, SILIPACK un super soft de sisique (y a une partie boîte à rythme programmable et une autre synthétiseur 5 octaves). Avec ce soft Maxime va pouvoir nous faire un super Jingle d'enfer.

AMSTRAD

SKATE BALL

- Qui quête les balles
- Quoi?
- C'qui' quête ball?

```
10 REM Choix du tableau pour SKATE BALL
20 REM Version disquette de David SIKA
30 MODE 1:PRINT "Quel TABLEAU (1-26)";
40 INPUT A:IF A<1 OR A>26 THEN 30
50 MEMORY &17FF:LOAD"SKATECOD",&1800
60 FOR B=&4B TO &8A:READ C$
70 C=VAL("&"+C$):POKE B,C:D=D+C:NEXT
80 IF D<>5306 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
90 POKE 76,A-1:POKE 77,A:CALL &50
100 DATA 21,00,00,22,2D
110 DATA 21,00,18,01,3E,8B,3E,43,F3,ED
120 DATA 4F,ED,5F,AE,77,23,0B,78,B1,20
130 DATA F6,2A,27,00,22,AA,90,21,00,A4
140 DATA 22,27,00,21,8A,90,11,00,A4,01
150 DATA 22,00,ED,B0,FB,21,4B,00,11,6F
160 DATA 34,01,05,00,ED,B0,C3,2A,A3
```


Un JACK'S POKE de 2550frs cette semaine pour :

Patrick FUNARO,(800 F.),
Ronan BOUYER (400 F.),
Jean-Marc MINIO (300 F.), David SIKA (250 F.),
Frédéric BOTTON,
Maxime DE VIMAL (200 F. à chacun),
Patrice DUHEM, Florent GERY,
Sébastien DEMANET, Xavier SPINOSI,
Michel DURIN, Bruno ANGERAND,
Michel MONFORT, OMD (50 F. à chacun).

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS



ROGER RABBIT

...ne fait pas le moine.

```
REM Vies infinies pour ROGER RABBIT
B=Ø:DIM%(256)
FOR I=Ø TO 151:READ A$:A=VAL("&H"+A$):C%(I)=D
B=B+D:NEXT I
IF B<>123757Ø& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
C&=VARPTR(C%(Ø)):CALL C&
DATA  48E7,CØC2,2C79,Ø,4,2D6E,3A,2E,41EE,ØØ22,7Ø16,4281,D258,51C8
DATA  FFFC,4641,3D41,52,226E,3A,41FA,12,3Ø3C,Ø1FF,12D8,51C8,FFFC,4CDF
DATA  43Ø3,4E75,48E7,CØC2,2C79,Ø,4,42AE,2A,41FA,32,2ØAE,FF3C,41FA
DATA  1E,2D48,FF3C,43F9,Ø,2Ø,41FA,86,2Ø91,41FA,3A,2288,4CDF,43Ø3
DATA  4E75,EFØ8,41FA,BA,2Ø8Ø,2Ø5F,4EB9,544F,4E49,48E7,6Ø8Ø,223A,A8,41FA
DATA  6Ø,74Ø3,B298,66Ø4,214Ø,ØC,51CA,FFF6,4CDF,Ø1Ø6,4E75,48E7,CØFØ,41FA
DATA  54,43FA,78,47FA,6C,72Ø3,4A9Ø,6722,245Ø,428Ø,1Ø13,E54Ø,2Ø31,8ØØ
DATA  D5E8,1Ø,BØ92,66ØE,429Ø,428Ø,1Ø2B,4,E54Ø,24B1,Ø8ØØ,4A98,4A98,4A1B,51C9
DATA  FFD4,4CDF,ØFØ3,4EF9,544F,4E49,Ø,3118,Ø,24DC,Ø,6F54,Ø,6F3C
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,2BC8,Ø,ØF54,Ø,1A2
DATA  Ø,22B6,Ø,1,2Ø2,2Ø2,522C,839E,526C,DFBA,4E71,4E71
```

SPECTRUM

R-TYPE

... à la machine.

```
1Ø REM Vies infinies pour R-TYPE
2Ø PAPER Ø:INK 7:BORDER Ø:LET B=Ø
3Ø CLEAR 24999:FOR I=25ØØØ TO 25158
4Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
5Ø IF B<>2Ø266 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
6Ø CLS:POKE 25134,Ø:POKE 25142,Ø
7Ø INK Ø,POKE 23624,Ø:CLEAR
8Ø RANDOMIZE USR 25ØØØ
9Ø DATA 221,33,219,131,17,195,11,62,255,55
1ØØ DATA 2Ø5,86,5,48,241,243,33,55,132,17
11Ø DATA 13Ø,243,1,1Ø2,11,237,176,33,147,243
12Ø DATA 17,85,11,229,213,52,27,122,35,179
13Ø DATA 32,249,225,1,17,Ø,167,237,66,235
14Ø DATA 225,9,58,2Ø5,254,254,49,32,23Ø,33
15Ø DATA 2Ø2,251,17,2Ø1,251,1,Ø,125,54,Ø
16Ø DATA 237,184,49,255,255,221,33,232,254,17
17Ø DATA 232,Ø,2Ø5,64,254,175,5Ø,255,13Ø,221
18Ø DATA 33,Ø,64,17,255,23,33,179,253,34
19Ø DATA 177,253,2Ø5,246,252,58,179,254,167,194
2ØØ DATA 2Ø3,251,49,216,92,62,2Ø1,5Ø,8Ø,254
21Ø DATA 2Ø5,64,254,62,2Ø1,5Ø,15,1Ø6,2Ø5,4
22Ø DATA 1Ø6,175,5Ø,254,145,5Ø,149,146,62,2Ø1
23Ø DATA 5Ø,242,145,49,254,111,253,33,58,92
24Ø DATA 195,253,133,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,74,79,89
```

AMSTRAD

DEEP STRIKE

Dis Hipss! Té ERIC!

```
1Ø REM Vies infinies pour
2Ø REM DEEP STRIKE K7 de Patrick FUNARO
3Ø BORDER Ø:INK Ø,18
4Ø INK 1,26:INK 2,6
5Ø INK 3,2:MODE 1
6Ø OPENOUT "JOY":MEMORY 999
7Ø OUT &BCØØ,1
8Ø OUT &BDØØ,32
9Ø OUT &BCØØ,2
1ØØ OUT &BDØØ,42
11Ø OUT &BCØØ,6
12Ø OUT &BDØØ,24
13Ø FOR I=&BEØØ TO &BE23
14Ø READ A:POKE I,A
15Ø B=B+A:NEXT I
16Ø IF B<>3358 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
17Ø CALL &BEØØ
18Ø DATA 33,Ø,134,17,1ØØ,Ø,62,22
19Ø DATA 2Ø5,161,188,33,2Ø,19Ø,34
2ØØ DATA 71,134,195,Ø,134,62,2Ø1
21Ø DATA 5Ø,224,87,5Ø,119,87,175
22Ø DATA 5Ø,41,87,2Ø5,152,35,Ø
```

AMSTRAD

HEROES OF THE LANCE

C'est le bouquet d'Heroes!!

```
10 REM Points infinis pour
20 REM HEROES OF THE LANCE DK
30 MODE 2:FOR I=&BE80 TO &BE80+114
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT
60 IF B<>9881 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
70 CALL &BE80
80 DATA 33,0,1,17,0,0,14,65
90 DATA 223,232,190,33,148,190,34
100 DATA 26,1,195,0,1,33,173
110 DATA 190,34,160,22,62,201,50
120 DATA 32,46,33,131,22,54,0
130 DATA 35,54,0,35,54,0,195
140 DATA 0,22,33,0,0,34,55
150 DATA 168,34,136,168,34,138,168
160 DATA 34,140,168,34,142,168,34
170 DATA 253,169,34,152,171,34,198
180 DATA 142,34,24,143,34,208,147
190 DATA 34,171,146,34,173,146,34
200 DATA 175,146,34,177,146,34,147
210 DATA 146,34,148,146,33,170,146
220 DATA 54,190,195,0,128,60,192
230 DATA 7,0,0,83,80,0,0,0
```

AMSTRAD

ATV SIMULATOR

Allez...pour le plaisir..."et il n'aura jamais raison"

```
10 REM Temps infini de Patrick FUNARO
20 REM pour ATV K7
30 FOR I=&BE80 TO &BEA9
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>4752 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
70 MEMORY &8FFF:LOAD"ATV
80 BORDER 0:FOR I=1 TO 15:INK I,0
90 NEXT I:MODE 1:CALL &BE80
100 DATA 62,195,33,142,190,50,22,189
110 DATA 34,23,189,195,197,153,221
120 DATA 33,177,167,17,0,1,205
130 DATA 64,167,33,161,190,34,90
140 DATA 168,195,219,167,62,195,50
150 DATA 102,55,195,0,4,106
```



BATTLE VALLEY

On ne sait toujours pas ce que le Battle valait!!

```
01 REM Vies infinies pour BATTLE VALLEY
02 REM De Frédéric BOTTON
10 FOR A=53234 TO 53263:READ Z:POKE A,Z:NEXT
20 POKE 646,5:POKE 157,128:SYS 53234
30 DATA 32,86,245,169,0,141,28,4,169,208,141,29,4
40 DATA 36,169,0,141,67,50,141,46,58,169,165,141
50 DATA 184,69,76,132,255,0,0
```



DIZZY

- Je lui dis?
- Oui...Dizzy!

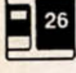
```
10 REM Vies infinies pour DIZZY
20 REM Version cassette de Patrick FUNARO
30 MEMORY &3000:ADD=&BF00
40 READ A
50 IF A=999 THEN GOTO 80
60 POKE ADD,A:ADD=ADD+1:B=B+A
70 GOTO 40
80 IF B<>9864 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
90 LOAD"":CALL &BF00
100 LOAD"!",&3040:CALL &BF00
110 DATA 1,200,1,17,55,189,33,45
120 DATA 191,237,176,1,238,1,33
130 DATA 64,48,17,64,0,237,176
140 DATA 33,64,0,229,33,0,187
150 DATA 229,33,238,1,229,33,7
160 DATA 184,229,33,187,2,229,241
170 DATA 243,201,175,50,194,155,50
180 DATA 179,143,50,141,156,50,159
190 DATA 156,50,173,156,62,201,50
200 DATA 114,128,62,201,50,151,128
210 DATA 62,207,50,55,189,62,136
220 DATA 50,56,189,50,57,189,195
230 DATA 55,189,999
```

AMSTRAD

FRUIT MACHINE SIMULATOR

... à écrire.

```
10 REM Tout à l'infini pour FRUIT MACHINE SIMULA TOR
20 REM Version Cassette de Patrick FUNARO
30 MEMORY &2000:LOAD"!"
40 POKE &3A76,&C3:POKE &3A77,&1F
50 POKE &3A78,&BE
60 FOR I=&BE00 TO &BE32
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>5548 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
100 CALL &BE14
110 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0
120 DATA 205,103,187,33,44,190,34
130 DATA 68,191,195,0,191,33,64
140 DATA 0,229,33,0,187,229,195
150 DATA 75,58,62,69,50,75,0
160 DATA 62,153,50,78,0,243,241
170 DATA 201,175,50,158,117,195,136,113
```



OPERATION WOLF

4+3-2+8=.....

Ce programme est à taper en GFA basic (toutes versions), il génére un secteur boot sur disquette, veillez donc bien aprés avoir sauvegardé votre programme à insérer une disquette vierge pour l'inscription du secteur boot sur la disquette. Une fois ceci fait, faites un Reset, une fois que l'ordinateur a lu le boot insérez la disquette 1 du jeu puis appuyez sur une touche.

```
REM Vies infinies pour OPERATION WOLF
Option base 1:Dim AA%(1Ø24):ADD=Varptr(AA%(1))
For I%=Ø To 226 Step 2
Read A$
A=Val("&h"+A$)
Poke ADD+I%,A
Next I%
Call ADD
Data 3F3C,1,7ØFF,3FØØ,2FØØ,487A,28,3F3C,12,4E4E,4FEF,E,7ØØ1
Data 3FØØ,42A7,3FØØ,4267,42A7,487A,E,3F3C,9,4E4E,4FEF,14
Data 4E75,6Ø1E,574F,4C46,3Ø31,9A22,82ØØ,2Ø2,1ØØ,27Ø,DØ,2F8
Data 5ØØ,AØØ,1ØØ,Ø,Ø,2F3C,2,2,4E4D,588F,41FA,14,43F9,Ø,8EØØ
Data 2449,7Ø7F,22D8,51C8,FFFC,4ED2,2F3C,7,Ø,4E4D,588F,4267
Data 3F3C,4,4E4D,4FEF,E,43FA,18,7ØØ2,72Ø3,2419,3Ø59,D1CE
Data 2Ø82,51C9,FFF8,51C8,FFFØ,4ED6,4A79,2,DB2,191Ø,2Ø5A
Data 285A,33FC,78,F56,1AE8,21CØ,2968,4E71,33CØ,E2Ø,1986
Data 2ØDØ,28DØ,4D5Ø,4C2Ø,5353,3136,2Ø34,4A42
```





SPECTRUM

PACMANIA

Schronch...schronch....

```
1 ' Vies illimitées pour PACMANIA
1Ø DATA 21Ø,76,1ØØ,18Ø,55,74,142,5,2Ø6
2Ø L=Ø
25 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
3Ø LOAD "L" CODE 243ØØ: POKE 24351,119
4Ø POKE 24352,95
5Ø FOR A=24439 TO 24447: READ B:
55 POKE A,B-5: NEXT A
6Ø RANDOMIZE USR 243ØØ
```



ALIEN SYNDROME

Alien fraiche = Super dentifrice SEIN DROME

```
1Ø REM Vies infinies pour ALIEN SYNDROME
2Ø FOR I=494Ø8 TO 49453:READ C
3Ø A=C-1Ø:POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>522Ø THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø POKE 49441,64:POKE 816,Ø:POKE 817,193:POKE 2Ø5Ø,Ø
6Ø PRINT "CHARGEMENT...":LOAD
7Ø DATA 42,175,254,179,24,151,131,14,179,2Ø3,151
8Ø DATA 132,14,196,179,42,151,168,68,179,42,151
9Ø DATA 169,68,179,2Ø3,151,17Ø,68,86,74,11,179,1Ø6
1ØØ DATA 151,1Ø4,265,179,1Ø,151,42,218,1Ø6,84,78,93
```

AMSTRAD

DEEP STRIKE

Quel DISTRICT??

```
1Ø REM Invulnérabilité pour DEEP STRIKE
2Ø REM Version Disquette
3Ø MODE 1:MEMORY 5ØØØ:LOAD"DOPIC":BORDER Ø
4Ø INK Ø,18:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,2
5Ø OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,32:OUT &BCØØ,2
6Ø OUT &BDØØ,42:OUT &BCØØ,6:OUT &BDØØ,24
7Ø CALL 32768:LOAD"FRAME",&9EØØ:LOAD"DEEP.BIN"
8Ø LOAD"TABLES",&C7Ø:LOAD"HILLS",&CEØØ:LOAD"MOVED"
9Ø LOAD "GRAPHICS",&D6ØØ:POKE &57EØ,2Ø1:POKE &5777,2Ø1
1ØØ POKE &5729,Ø:POKE &5BDF,3:POKE &7Ø55,Ø:CALL &86ØØ
```



FORGOTTEN WORLDS

J'ai oublié....!!

STAR de la semaine

```
10 ' Energie infinie pour FORGOTTEN WORLDS
20 ' Version DISQUETTE par Maxime de Vimal
30 FOR x=&9C20 TO &9C20+&578:READ a$:a=VAL("&"+a$)
40 tot=tot+a:POKE x,a:NEXT
50 IF tot<>150461 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 DATA 3E,ØØ,32,F2,ØØ,32,F3,ØØ,32,FC,ØØ,32
70 DATA FD,ØØ,C3,28,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
80 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,9A,9C,ØØ
90 DATA ØØ,1A,1A,16,16,12,12,Ø9,Ø9,ØD,ØD,14
100 DATA 14,ØE,ØE,Ø2,Ø2,Ø1,Ø1,19,19,18,18,1Ø
110 DATA 1Ø,ØF,ØF,Ø6,Ø6,Ø3,Ø3,EB,DC,4F,F8,75
120 DATA 17,FØ,4B,28,38,DE,C3,8Ø,9B,C1,B8,7E
130 DATA 12,ØØ,CE,48,4Ø,Ø9,F7,5Ø,E3,57,E8,73
140 DATA Ø4,FØ,52,F9,78,1D,42,48,22,F3,78,37
150 DATA 1A,EØ,7C,17,E8,AB,89,AØ,4D,28,FØ,76
160 DATA 2F,3Ø,F3,31,F8,BF,11,35,A1,21,34,ØØ
170 DATA Ø1,Ø4,ØØ,ED,BØ,2A,38,ØØ,D9,AF,21,ØØ
180 DATA ØØ,Ø1,3F,9C,5D,54,13,77,ED,BØ,21,96
190 DATA A1,Ø1,69,5E,5D,54,13,77,ED,BØ,D9,Ø1
200 DATA 89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,5D,21,D8,9C
210 DATA ØE,FF,D5,C9,2A,35,A1,ED,5B,37,A1,CD
220 DATA 1Ø,BD,F3,CD,1D,AØ,Ø1,7E,FB,AF,CD,7B
230 DATA AØ,CD,6Ø,AØ,2A,17,9D,26,ØØ,11,43,9C
240 DATA 29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1
250 DATA C1,3C,FE,1Ø,2Ø,F4,Ø6,ØØ,ØE,ØØ,CD,38
260 DATA BC,3E,ØØ,CD,9Ø,BB,3E,ØØ,CD,96,BB,3E
270 DATA ØØ,CD,ØE,BC,CD,6Ø,9F,CD,Ø7,AØ,CD,D1
280 DATA 9F,3A,34,A1,5F,CD,E7,9F,11,64,9C,21
290 DATA ØØ,CØ,3E,12,F5,1A,4F,13,13,1A,13,32
300 DATA 3F,A1,3A,63,9C,47,CD,94,9F,38,ØD,F1
310 DATA 3A,21,A1,3D,CA,DD,9E,32,21,A1,18,CE
320 DATA F1,3D,2Ø,DC,3E,14,32,43,A1,AF,32,3F
330 DATA A1,3E,Ø2,32,41,A1,21,ØØ,CØ,11,65,9C
340 DATA 3E,12,F5,Ø1,ØØ,Ø1,1A,ED,A1,C2,DD,9E
350 DATA EA,77,9D,13
360 DATA 13,13,F1,3D,2Ø,EC,3E,4C,32,3C,A1,DD,21
370 DATA 6Ø,A1,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23
380 DATA 22,32,A1,5D,CD,E7,9F,21,2C,A1,35,CA
390 DATA A9,9E,21,2D,A1,35,2Ø,17,21,43,9C
400 DATA AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C
410 DATA FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,6Ø,9F,DD,7E,ØØ,32
420 DATA 5B,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,45,9E,DD
430 DATA 23,DD,7E,ØØ,32,4C,9E,32,5E,9E,DD
440 DATA 23,DD,7E,ØØ,32,87,9E,DD,23,DD,7E
450 DATA ØØ,32,88,9E,DD,23,CD
460 DATA 95,AØ,22,24,A1,ED,43,22,A1,E5,21,ØØ
470 DATA ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB
480 DATA 1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB
490 DATA 1D,1Ø,F9,22,27,A1,43,E1,78,32,26
500 DATA A1,B7,28,Ø7,C5,CD,68,9F,C1,1Ø,F9
510 DATA ED,5B,27,A1,7A,B3,28,ØD,ED,53,29
520 DATA A1,CD,68,9F,21,FF,FF,22,29,A1,2A,24,A1
530 DATA ED,5B,22,A1,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE
540 DATA 22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,4A
550 DATA 9E,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41
560 DATA 77,23,1B,7A,B3,C2,5C,9E,CD,C9,AØ
570 DATA ED,4B,24,A1,ED,5B,22,A1,21,ØØ,ØØ
580 DATA ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3
590 DATA C2,78,9E,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,DD
600 DATA 9E,C3
610 DATA AØ,9D,21,99,9E,CD,C9,9E,C9,ØØ,ØØ,ØØ
620 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
630 DATA ØØ,ØØ,CD,1D,AØ,31,3F,9C,F3,21,4Ø
640 DATA ØØ,11,1Ø,ØØ,Ø1,98,3A,ED,BØ,21,8Ø
650 DATA 3E,11,ØØ,BØ,Ø1,B8,ØB,ED,BØ,C3,2Ø
660 DATA 9C,AF,46,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
670 DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,CD,6Ø,9F,C9,CD,D1,9F
680 DATA F3,21,E3,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,E4
690 DATA 9E,21,6Ø,9F,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø
700 DATA F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,42,9F,3E
710 DATA Ø5,ØE,ØA,CD,42,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD
720 DATA 42,9F,Ø1,E2,Ø4,CD,3C,9F,3E,Ø5,ØE
730 DATA Ø5,CD,42,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,42,9F
740 DATA Ø1,C4,Ø9,CD,3C,9F,1D,2Ø,D5,21,37,9F
750 DATA 11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1
760 DATA 89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø
770 DATA FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6
780 DATA CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49
790 DATA Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB
800 DATA Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,33,A1,C6
810 DATA C1,4F,3A,32,A1,47,CD,94,9F,D2,EØ
820 DATA 9E,3A,33,A1,3C,32,33,A1,FE,ØA,CØ
830 DATA E5,AF,32,33,A1,3A,32,A1,3C,32,32
840 DATA A1,5F,CD
850 DATA E7,9F,E1,C9,D5,E5,79,32,4Ø,A1,32
860 DATA 42,A1,78,32,3E,A1,Ø1,7E,FB,21,3C
870 DATA A1,1E,Ø9,CD,24,AØ,E1,ED,5B,29,A1
880 DATA CD,44,AØ,E5,CD,6Ø,AØ,E1,D1,3A,35
890 DATA A1,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,36,A1,FE,8Ø,2Ø
900 DATA Ø7,3A,37,A1,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1
910 DATA 7E,FB,3E,Ø8,CD,7B,AØ,CD,6Ø,AØ
920 DATA 3E,Ø7,CD,7B,AØ,AF,CD,7B,AØ,18,1Ø,Ø1
930 DATA 7E,FB,3E,ØF,CD,7B,AØ,AF,CD,7B,AØ
940 DATA 7B,CD,7B,AØ,3E,Ø8,CD,7B,AØ,CD,6Ø
950 DATA AØ,3A,35,A1,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1
960 DATA 7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ
970 DATA 1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E
980 DATA FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,7B,AØ
990 DATA 23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23
1000 DATA ED,78,F2,33,AØ,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC
1010 DATA ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,44,AØ
1020 DATA E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,3D,AØ,ØC,ED,78
1030 DATA ØD,ED,78,F2,55,AØ,E6,2Ø,C2,51,AØ
1040 DATA C9,21,35,A1,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC
1050 DATA ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD
1060 DATA ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78
1070 DATA 87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,EØ,9E,F1,ØC
1080 DATA ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9
1090 DATA DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD
1100 DATA 4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD
1110 DATA 6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,22,1D
1120 DATA A1,E1,DD,7E,ØØ,32,1F,A1,DD,23
1130 DATA DD,7E,ØØ,32,2Ø,A1,DD,23,C9,3A,2Ø
1140 DATA A1,B7,28,2A,2A,24,A1,E5,ED,5B,22
1150 DATA A1,D5,19,ED,5B,1D,A1,A7,ED,52,22
1160 DATA 1B,A1,E5,D1,C1,E1,3A,1F,A1,CD,FA
1170 DATA AØ,2A,1D,A1,22,22,A1,2A,1B,A1,22
1180 DATA 24,A1,C9,F3,32,ØØ,A1,7E,FE,ØØ,28
1190 DATA Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9
1200 DATA ØB,ØB,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,1Ø
1210 DATA FC,C1,18,EA,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ
1220 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,Ø3
1230 DATA Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1240 DATA ØØ,ØØ,66,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø1,C9,ØA,FF
1250 DATA 28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø
1260 DATA 5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F
1270 DATA 43,49,41,54,45,53,Ø7,12,E8,6A,B6,1B
1280 DATA Ø9,76,D2,8A,2D,Ø,4Ø,Ø4,Ø1,5C,D8
1290 DATA Ø6,8F,C4,4Ø,ØØ,FØ,35,FØ,35,Ø4,ØØ
1300 DATA AA,1C,CC,38,BØ,9Ø,3E,B9,Ø3,C9,Ø3
1310 DATA 15,Ø1,3C,B6,52,6E,84,88,42,3C,Ø4
1320 DATA 5C,Ø4,12,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ
1330 CALL &9CE2
```

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

ROAD BLASTER

Voici un Mega truc à faire avec un éditeur de secteur :
- Pour choisir le tableau, allez en piste 6, secteur Ø2, à l'adresse 1F2,vous trouverez ØØ ØØ (2 octets) remplacez les par le numéro du tableau où vous voulez commencer (Attention c'est de l'héxadécimal).

- Pour avoir des vies infinies, allez en piste 6, secteur Ø4, adresse 2F4, changez le 3D par ØØ

- Pour avoir le fuel infini, allez en piste 6 secteur Ø4, adresse 2D1, changez le C2 en C3.

- Pour toujours rouler à 298Km/H, allez en piste 6, secteur Ø4, adresse 2B6, changer le ØE en ØØ.
(David SIKA)

ELITE

Pour collectionner les points de gloire, d'honneur et de status, on doit s'expliquer avec les Thargoïdes.
Malheureusement les extra-terrestres ne viennent pas quand on a besoin d'eux. Donc nous allons faire appel à une ruse. Tout d'abord, il ne faut pas s'être servi de l'Hyper-espace. En appuyant sur DEL et sur F en se mettant en hyper-espace, on peut voir une foule de Thargoïdes. En sortant de l'hyper-espace il faut refaire DEL et F pour éliminer la bande de Thargoïdes.

TIGER ROAD

Pour avoir des vies infinies:
POKE &51ØD,255
(Patrice DUHEM)

PSYCHO PIG UXB

Pour avoir 128 vies, il vous suffit de prendre un éditeur de secteurs, et de rechercher les octets : 22 95 26 3E Ø3 32 18 24 et de les remplacer par 22 95 26 3E 8Ø 32 18 24. Voilà c'est tout.
(Florent GERY)

MISSION JUPITER

Pour avoir les vies infinies
POKE &6BE2,Ø
POKE &6BAE,Ø
POKE &6C1E,Ø
POKE &5F44,Ø
POKE &6154,Ø

FLY SPY

Deux supers Pokes, qui vous enlèveront bien des soucis :
POKE &AE3A,&18
POKE &AB2C,&18

ATARI

STORM TROOPER

Lorsqu'on arrive au 2, 3 et même quatrième niveau, c'est dur de perdre!!
Donc, une fois le jeu terminé, appuyez donc sur le barre d'espace à chaque écran, et hoo!
On revient au dernier tableau de l'ancienne partie.
(Sébastien DEMANET)

TARGHAN

Dans ce jeu sublime, il est possible et je suppose que vous l'avez remarqué, de tomber dans les puits des premiers tableaux. Le seul problème c'est que une fois en bas, il peut y faire très noir.
Pour vous permettre de visiter les grottes, il vous suffit de vous faire suivre par le lutin rouge volant qui se trouve après la première chauve-souris. Ce dernier se transformera en une lueur rougeâtre qui suffira amplement à éclairer votre chemin...
(Xavier SPINOSI)

KRYPTON EGG

Au moment où le jeu vous demande le disk B, cliquez 8 fois sur le bouton de droite de la souris, puis cliquer sur celui de gauche.

Pendant une partie, il vous suffit d'appuyer sur F1Ø pour avoir des vies infinies, appuyez sur 'ESC' pour changer de tableau et appuyer sur 'CTRL' pour accéder au tableau du monstre directement.
Attention, si le monstre vous bat, vous aurez le droit :
- à un joli GAME OVER
- et de recommencer votre partie

COMMODORE

KARATEKA

Enfin on peut changer de niveau :
Poke 49671,niveau (1 a 3)
Sys 5Ø1Ø2
(Michel DURIN)

RENEGADE III

Pour avoir :
- Des vies infinies:
Poke 48498,234
Poke 48499,234
Poke 485ØØ,234
- De l'énergie infinie :
Poke 486Ø5,234
Poke 486Ø6,234
Poke 486Ø7,234
(Bruno ANGERAND)

ELIMINATOR

Vies infinies :
POKE 469Ø8,165
(Michel MONFORT)

MENACE

Faire un Reset, puis tapez:
Pour avoir:
-Puissance du canon infinie:
POKE 492ØØ,165
-Puissance du laser infinie:
POKE 492Ø8,255
-Pour commencer directement avec le laser:
POKE 49165,255

SPECTRUM

RAMBO III

Invulnérabilité:
POKE 63126,Ø
POKE 6Ø19Ø,Ø

TOTAL ECLIPSE

Pour avoir:
-Temps infini:
POKE 47735,Ø
-L'invulnérabilité:
POKE 46Ø64,Ø
POKE 4781Ø,Ø
POKE 48154,Ø
POKE 5Ø911,Ø

AMIGA

TARGHAN

Dernière partie : **THE FIN**
Et puis, déposer le calice au pied du mage...



SAVAGE

Le jour où l'on a reçu le soft, les testeurs disaient que c'était trop dur de jouer avec une seule vie. Alors pour leur faire plaisir on passe les deux codes qui permettent d'avoir quelques vies supplémentaires : Pour la deuxième partie: SABATTA
Pour la troisième: PORSCHE
(OMD)



Voici déjà la réponse aux 5 énigmes :

DE PROFONDIS

- Cliquer (la statue s'enfonce),
- Cliquer sur "attendre".
- Cliquer sur le crochet qui sort du plafond : choisir l'option "attraper au lasso..." du cerveau.
- Cliquer sur "attendre",
- Cliquer sur la statue de pierre qui sort : choisir l'option "sauter dessus",
- Adorer la statue jusqu'à ce qu'elle vous conduise sur l'autre rive,

⇨ VOUS OBTENEZ UN PREMIER CRANE.

LE PENDU

- Utiliser le PSY POUVOIR "SUPERVISOR" ou utiliser la lanterne si on l'a,
- Utiliser le PSY POUVOIR "TRANSFORMATION EN MOUCHE" et se poser sur la plate-forme sous le pendu,
- Appuyer sur le levier à gauche du pendu (pousser),
  => Il meurt (normal, c'est un traître !).
- Enlever corde (après avoir cliqué sur le pendu),
  => Il tombe et va mourir DEILOS
- Cliquer sur le creux (au-dessus de la plate forme),
- Inspecter le creux,

⇨ VOUS OBTENEZ UN SECOND CRANE.

LE MUR

- Appuyer sur la dalle "Zone 2" dés le début,
- Ouvrir une des 2 portes (à droite ou à gauche),
- On arrive devant une statue de croisé,
- Cliquer sur la marche sous la statue (monter dessus),
- Fouiller dans votre poche,
- Cliquer sur poignard et choisir l'option "mettre dans" et glisser le poignard dans la fente au niveau du coeur,
- Emprunter le passage près du mur,
- On arrive devant un trou (cliquer dessus), l'inspecter,

⇨ ON TROUVE UN TROISIEME CRANE.

- Revenir sur vos pas et prendre le passage près du mur (seul passage),

EN PRESENCE DU SCORPION

- Cliquer sur le scorpion,
- Choisir l'option "prier",
- Franchir la porte sous l'araignée,
- Dans la salle avec la maîtresse, cliquer sur la toile et choisir l'option "ramper",
- Offrir la mouche donnée au départ par le maître des épreuves à l'araignée,
- Vous pouvez ou non l'embrasser mais surtout ne pas la ....(risque de piqûre),
- Choisir d'offrir la mouche à l'araignée bleue et prenez la rouge,
- Revenir au scorpion et mettre l'araignée rouge dans sa bouche ouverte.
- La trappe (découverte au scanner) s'ouvre et KHELE sort,
- Cliquer sur la trappe et choisir "passer"

⇨ VOUS TROUVEZ UN QUATRIEME CRANE.

LES JUMEAUX

- Cliquer sur chacun des 2 serpents : ouvrir leur gueule
- Aller dans la salle à gauche. ("LA SOURCE),
- Devant la fontaine, inspecter la tête de serpent. (on apprend que l'oeil est un peu usé),
- Cliquer sur l'option "appuyer sur l'oeil" (l'eau coule),
- Remplir le gobelet,
- Retourner dans la salle des "JUMEAUX",
- Verser l'eau ("vider dans" en ayant cliqué sur le gobelet) dans la gueule du serpent de gauche), on récupère un petit dé. (le prendre,)
- Lancer le dé (cliquer sur le dé et choisir "lancer sur") : normalement, "on fait un 2",
- Mettre le dé dans la gueule du serpent de droite, la porte du fond est alors libérée ; la franchir,
- On arrive dans la salle "QUI SERA SAUVE ?",
- Cliquer sur la tête du serpent sur le mur ("appuyer"), bruit dans la salle LA SOURCE
- Soulever les mains "en bas à gauche" et "en haut à droite",
- "Recliquer" sur la tête su serpent ("appuyer"), une trappe s'ouvre au mur,
- Inspecter cette dalle, regarder le symbole et retenir ce que c'est,
- Retourner dans la salle LA SOURCE, on trouve alors devant la fontaine 6 cubes qui, lorsqu'on les inspecte, comportent chacun un signe gravé :

- CUBE 1 : CERCLE,	- CUBE 2 : TRIANGLE,	- CUBE 3 : ETOILE,
- CUBE 4 : CROIX,	- CUBE 5 : CARRE,	- CUBE 6 : LIGNES ONDULEES.

- En fonction du dessin observé sur la trappe dans "Qui sera sauvé ,", soulever le cube qui porte le même dessin,

⇨ ON TROUVE LE CINQUIEME CRANE.

Le jeu ne peut être fait aussi facilement :
- Rencontrer des aspirants pour échanger les objets,
- S'il n'y a pas de protozarks dans le coin, tuer le mec carrément, ou alors voler l'objet par "télékinési"),
- Rapporter les 5 crânes vers un échangeur dans l'orbite du maître : on devient alors DIVO et on se rend à la salle du rêve près du passage dans "l'anno", mais là, je me fais tuer par la maîtresse en m'endormant.
(Ronan BOUYER)





LEVEL I

CINEMA

RESTAURANT

fin du level I

MISSION I

<= Protect the innocent / fin de la MISSION I.

LEVEL II

INFORMATIQUE

fin du level II

MISSION II

<= Restructuration du visage / fin de la mission II

LEVEL III

fin du level III

MISSION III

fin de la MISSION III

LEVEL IV

fin du level IV

DÉPART

= pot blédinat (donne énergie).

= munition d'arme à balles normals

= Karatéqua

= munition d'arme à balles supersoniques

= munition d'arme à balles triplées

Légende

ROBOCOP

= moto

= fenêtre ou il y a un homme qui tire

= ascenseur

Par Jean-Marc MINIO

Plan de ROBOCOP

= homme au fusil à balles de feu (on peut le tuer et prendre l'arme)

= mur (ne peut pas passer)

ENGIN à deux pattes à détruire.

LEVEL V

fin du level V

DÉPART

BUREAU

<= Protect the innocent / FIN du Jeu



5 SUCCES MONDIAUX DANS UN PACK QUI VOUS TRANSPORTERA AU COEUR DE L'ACTION.
POUR AMSTRAD
LA COMPIL'
ocean
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment la que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".
THE VINDICATOR
Des forces étrangères ont mis à sac notre planète. La terre est déchirée et éclatée dans ce qui semble la guerre ultime mais suffisamment de choses ont survécu pour maintenir les lois de la justice et préparer la revanche. Un homme doit maintenant faire face à l'ennemi ultime, c'est le Vindicator. A travers un paysage sauvage et bravant d'incroyables dangers, il lui faut se frayer un chemin jusqu'à la forteresse de l'ennemi, à l'intérieur d'un labyrinthe de couloirs souterrains remplis de gardiens mutants jusqu'à ce qu'il atteigne le sanctuaire intérieur du suzerain des ténèbres pour lui assèner le dernier coup.
SALAMANDER
Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des aragnées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchainnées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement!
L'HEURE EST ARRIVEE...
© KONAMI 1987
CAPTAIN BLOOD
Une galaxie à vous couper le souffle située au bord de l'univers. Un monde au créatures étonnantes et aux graphiques animées à trois dimensions. Un scénario palpitant débordant d'humour comme vous n'en avez encore jamais vu. Tout dans CAPTAIN BLOOD en fait un jeu auquel il vous faudra ABSOLUMENT jouer.
© ERE INFORMATIQUE 1988
TYPHOON
Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé: hurlez de par les cieux dans votre F.14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'envahisseurs mécanoides dont le seul but est une domination terrestre totale. TYPHOON le Konami à pièces désormais destiné à votre micro ordinateur personnel avec défilé rapide et 3 dimensions pour un combat aérien acharné.
© KONAMI
ocean
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
Ecrans provenant de différents types d'ordinateurs